



PHANTAST



4 - Träume

Gewidmet meinem Vater, der wenige Tage vor Fertigstellung dieser Ausgabe starb.
Du fehlst mir.

Jürgen

Artikel

Träume - Leitartikel von Judith Gor	6
Das Traumarchipel-Universum des Christopher Priest - von Rainer Skupsch	11
The Lamp lies down on Broadway - von Rainer Skupsch	19
Der Cyberspace - eine kybernetische Traumwelt von Judith Gor	27
RIA - Die Lichtklan-Chroniken - von Judith Gor	38
Interview mit Ole Johan Christiansen und Oliver Dierssen von Nerdpol	50
Märchenhaft, was Märchen (nicht) schafft - von Angelika Mandryk	54
Die Chroniken von Amber - ein Gegenentwurf zu Narnia - von Rupert Schwarz	70
Traumhafte Gestalten - von Judith Gor	75
Interview mit Mechthild Gläser	78
Interview mit Tanja Heitmann	82
Die Eisprinzessin - eine Kurzgeschichte von Stefanie Mühlsteph	90

Rezensionen

Dreamfall	24
Neuromancer - William Gibson	32
Tochter der Träume - Kathryn Smith	44
Black - Die Geburt des Bösen - Ted Dekker	47
Red Riding Hood - Blakley-Cartwright & Johnson	56
Beastly - Alex Flinn	59
Der siebte Schwan - Lilach Mer	63
50 Words for Snow - Kate Bush	66
Kurzempfehlungen der Redaktion	36

Beiwerk

FeedBack	4
Impressum	94
Bilder- & Quellennachweis	94

FeedBack

Das Gejammere zum Beginn der Ausgabe: Irgendwie sind wir mit der Nummer 3 in ein Sommerloch gefallen, denn nur wenig Feedback hat uns nach der Veröffentlichung erreicht. Grundlage der Motivation, ein tolles und hochwertiges eMagazin herauszugeben, sind natürlich die Rückmeldungen der Leser - egal ob diese positiv oder negativ sind. Vielleicht nehmt ihr euch nach der Lektüre dieser Ausgabe drei Minuten Zeit und schreibt uns, wie ihr Phantast findet. Wir freuen uns über eure Meinung!

Jürgen Eglseer
eglseer@fictionfantasy.de

Die Queste – Helden, Heldinnen und die üblichen Verdächtigen der Fantasywelt laufen dem Herzinfarkt nahe durch die Gegend und suchen irgendwas – oder müssen irgendwas in einen Vulkan (oder sonst wohin) schmeißen. Diese Grundidee ist lange noch nicht ausgelutscht genug, als dass die Leser es nicht gelangweilt auf den Gammelobsttischen

der Buchhändler liegen lassen würden. SF- und Fantasy-Fans lieben halt das Bewährte. [...] OK, immerhin schaffen es einige Autoren damit trotzdem ganz passable Werke zustande zu bringen, von denen man ein paar in den Rezis finden kann. Rupert erwähnt einige SF-Werke, die die Grundidee aufgreifen, aber dort läuft es etwas anders. Die Artikel sind schon mal sehr lesenswert und lohnen das Reinschauen allemal. Man merkt, dass die Verfasser sich mit dem Thema beschäftigt haben und nicht nur die üblichen Worthülsen aneinander reihen. Ein Interview mit einem deutschen Autoren gibt es dann auch noch. Die geringe Seitenzahl empfinde ich bei einem PDF als überaus lesefreundlich.

Dr. Florian Breitsameter im Fandom Observer 269

Ich habe den Artikel über ElfQuest sehr gemocht und die Nachricht, dass es dort vielleicht weiter geht.

*Ja, ich mag Elfengeschichten :-)
Kann ich nicht leugnen :-)*

Bernhard Hennen

Ein sehr schönes und informatives Magazin. Glückwunsch! Sieht sehr gut aus und ich freue mich darüber, dass wir mit dem Interview in der Ausgabe drin sind.

Bernd Rümmelein

Dass 2001 auch als „quest“ verstanden werden kann, hatte ich bisher noch nicht beachtet, aber macht eigentlich Sinn. [...] Die Bilder habe ich mir wie immer alle zuerst angesehen, und fand ich - auch wie immer - gut, mit Ausnahme des Coverbildes, und dort nur die menschliche Figur - wohl wg. dem „uncanny valley“-Effekt. Ich denke es ist schwer mit Poser und ähnlichen Tools eine glaubhafte Menschenfigur bzw. ein menschliches Gesicht hinzukriegen...

Jedenfalls ein Hoch auf die Redaktions-Leut' für die viele gute Arbeit! [...] Die Illustrationen sind aus meiner Sicht ein definitives Plus bei PHANTAST ggü. anderen Magazinen - wirklich zu 99% grandios!

Kai Bosse im SF Netzwerk

Feedback Forum:

<http://www.scifinet.org/scifinet-board/forum/222-phantast/>



MOON FAIRYTALE IV

Träume

Leitartikel von Judith Gor

Is all that we see or seem, but a dream within a dream?
(aus *A Dream Within a Dream* von Edgar Allan Poe)

Durch Träume spricht das Unbewusste zu den Menschen und so mancher trägt seine Traumerlebnisse bis in den (wachen) Tag hinein. Oftmals erscheinen uns die nächtlichen Bilder bizarr und unverständlich, in ihrer Symbolhaftigkeit geradezu verzerrt. Manche sind auch überaus lebendig, und wenn wir aufwachen, fragen wir uns, ob wir nun tatsächlich erwacht sind. Doch neben der diffusen Gehirnaktivität im Schlaf gibt es auch die bewussten Träume, die unsere Wünsche und Sehnsüchte verkörpern. Sie sind es, die auch am Beginn eines jeden phantastischen Werkes stehen. Sei es der Traum von der Veröffentlichung oder auch schlicht-

weg die Geschichte, die in zahlreichen Tagträumen zu einem komplexen Gesamtwerk gesponnen wird. Dabei rückt oftmals auch der Traum selbst in den Mittelpunkt der Ereignisse – und wir lassen uns gerne zum Träumen hinreißen und widmen diese Phantast-Ausgabe einzig und allein dem Thema „Träume“.

Bereits E. T. A. Hoffmann und Edgar Allan Poe beschäftigten sich mit (Alp-)Träumen, H. P. Lovecraft erschuf sogar eine ganze Reihe märchenhafter Kurzgeschichten, die unter dem Begriff „Traumweltgeschichten“ bekannt wurden. In seiner Traumwelt treiben phantastische Kreaturen ihr Unwesen, ein Niemand wird zum König und das Alter ego des Autors wird zum Traumreisenden. Diesen drei Auto-

ren ist gemein, dass sie sich auf eine eher surreale und verstörende Weise dem Thema „Träume“ nähern. In modernen Fantasy-Romanen wird der Traum oftmals als spirituelle Erfahrung eingeflochten. Die Protagonisten träumen vom Schicksal ihrer Welt oder auch von ihrer ganz persönlichen Bestimmung und nicht selten erscheinen ihnen weissagende Wesen, die Mut und Kraft spenden.

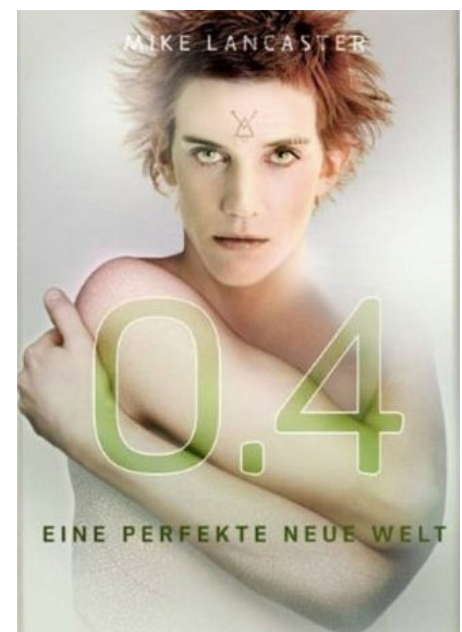
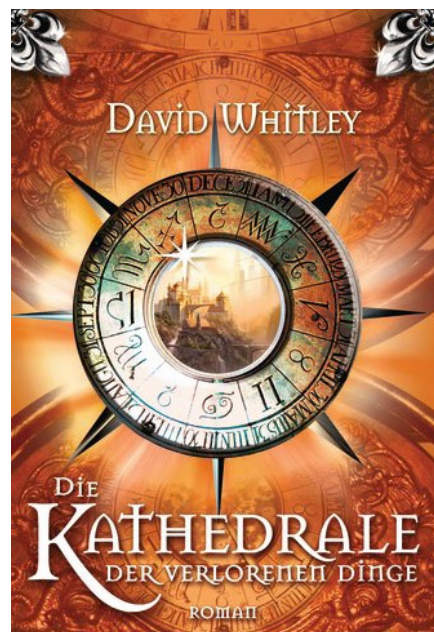
In *Die Kathedrale der verlorenen Dinge* von David Whitley werden die Protagonisten von Alpträumen geplagt, die ihre Sehnsüchte ins Grausame verkehren. Doch ihnen erscheint auch eine geheimnisvolle Frau, die gelernt hat, den Alptraum zu beherrschen. Eine andere Variante wäre, dass die Fantasywelt sich in einer Traumwelt offenbart. So mancher Fantasy-

held verfügt über die Fähigkeit, durch Träume zu wandeln, wie beispielsweise in der *Pandæmonia*-Trilogie von Christoph Lode. In Christoph Marzis *Memory – Stadt der Träume* träumen die Toten vom Leben und werden so zu Geistern. Und auch Traumwesen, die dem Volksglauben entstammen und zu phantastischen Kreaturen stilisiert werden, spielen oftmals eine zentrale Rolle – seien es traumhungrige Nachtmahre oder auch verführerische Suk-

kuben / Inkuben. In jüngster Zeit haben sich Bettina Belitz in der *Splitterherz*-Trilogie und Tanja Heitmann in *Traumsplitter* dieser Wesen angenommen; Richelle Mead hat ihrem Sukkubus *Georgina Kincaid* sogar eine sechsbändige Fantasyreihe gewidmet. Fantasy romantisiert Träume in der Regel, der Eintritt in die Traumwelt wird als wundersam und sprichwörtlich traumhaft erlebt und herbeigesehnt. Auch Traumwesen werden oftmals attrak-

tiv und vor allem menschlich verklärt dargestellt, ähnlich wie Gestaltwandler und Vampire.

In der Science Fiction ist die Herangehensweise oftmals eine andere. Hier stellt sich meist eine eher wissenschaftliche Frage nach dem Wesen des Traums und nicht selten werden Träume instrumentalisiert und manipuliert. Aktuelles Beispiel ist der Film *Inception*, in dem Träume geteilt oder auch bestohlen werden. Bei dem Versuch, ei-



nen fremden Gedanken in den menschlichen Verstand einzupflanzen, werden mehrere Traumebenen kreiert, in denen sich die Zeit immer stärker verzerrt. Am Ende bleibt schließlich offen, ob es dem Protagonisten gelungen ist, wieder aufzuwachen, oder ob er weiterhin träumt. Träume spielen auch im Cyberpunk eine wichtige Rolle, und zwar in Form des Cyberspace, nach dem die Charaktere regelrecht süchtig werden. So auch Case aus *Neuromancer*, der alles dafür tut, sein Leben in dieser virtuellen Traumwelt aus Licht und Daten zu verbringen. Oftmals verwischen beim Cyberspace die Grenzen zwischen Realität und Virtualität, je nachdem, wie komplex und „realistisch“ die virtuelle Umgebung ist. Weitergedacht ergeben sich daraus Werke, in denen die Grenze zwischen Traum und Realität unsichtbar geworden ist und die Menschheit in einer

Art Scheinwelt lebt. Einem Gefängnis für den Verstand, das die Menschen von der oftmals hässlichen Wirklichkeit trennt oder auch dazu dient, ihren Willen zu unterdrücken. Bekanntestes Beispiel dürfte hier die *Matrix*-Trilogie sein, die vielen Kinobesuchern die Frage eingeimpft hat: Ist unsere Welt nur eine Traumwelt? Diesen Grundgedanken greift auch Mike Lancaster mit seinem Jugendroman *0.4 – Eine perfekte neue Welt* auf, schafft es aber in der Kürze seiner Erzählung nicht, der komplexen Thematik gerecht zu werden. Etwas anders stellt sich Philip K. Dick die Frage der Realität, die sich im Laufe seiner Romane meist erst offenbaren muss. Wie kaum ein anderer beherrscht Dick das Spiel mit der Frage nach der Wirklichkeit, wie sie manipuliert werden kann und wie man eigentlich zwischen seiner subjektiven

und der objektiven Realität unterscheiden kann. Dieses Spiel treibt er soweit, bis seine Protagonisten und auch der Leser nicht mehr genau wissen, was wirklich geschehen ist und was sie von den Ereignissen halten sollen. Auch Christopher Priest nimmt sich der Frage nach dem Wesen der Wirklichkeit und ihrer Deformierung an – mehr dazu in der ausführlichen Rezension zu *Der Traumarchipel* im nächsten Artikel.

Träume sind für uns etwas vollkommen Alltägliches und trotzdem bewahren sie sich ihren geheimnisvollen Glanz, der zu unzähligen phantastischen Geschichten erblüht. Daher wollen wir diese Phantastausgabe möglichst vielen verschiedenen Träumen widmen, die uns bestens unterhalten, zum Nachdenken bringen oder auch ganz einfach die Realität für einige Augenblicke vergessen lassen.



Das Traumarchipel-Universum des Christopher Priest

Ein Beitrag von Rainer Skupsch



Der weiße Raum

Originaltitel: *The Affirmation* (1981)

Übersetzer: Walter Brumm

Titelbild: Jobst Teltschik

Buch/Verlagsdaten: Heyne-TB

06/4073 (1984); 301 Seiten; ISBN

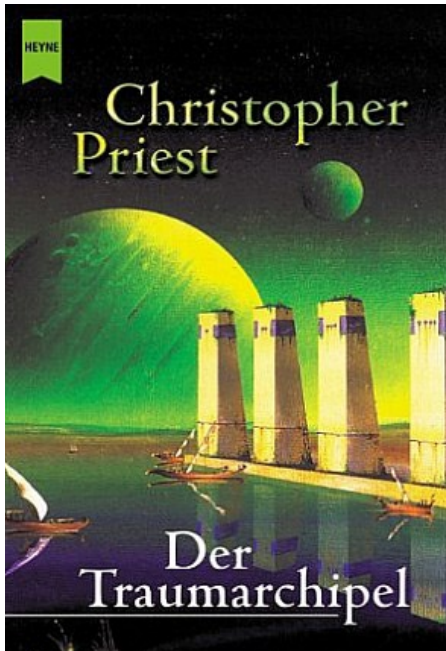
3-453-31037-3

Jeder Mensch ist eine Insel und viele von uns träumen davon, auf einer zu leben. Christopher Priest zählt sicher zu diesen Träumern. Der Autor ist einer der angesehensten Vertreter der literarischen Science Fiction Großbritanniens. Im wirklichen Leben wohnt er in Hastings an der britischen Kanalküste. Bereits 1977 verfasste er mit *Ein Traum von Wessex* (OT: *A Dream of Wessex*) einen Roman, dessen Handlung sich auf einer Insel abspielt. Wenig später erschienen die ersten Storys aus Priests ganz persönlichem Inseluniversum - dem so genannten „Traumarchipel“.

Dieser Archipel ist Teil einer Welt, die unserer Erde in vieler Hinsicht täuschend ähnelt: Hier leben moderne Menschen, deren Gesellschaft sich

auf unserem Niveau bewegt. All unsere technischen Errungenschaften finden sich auch dort. Leicht könnte man Priests Welt mit der Erde verwechseln, wären da nicht gravierende geographische Unterschiede (sowie einige weitere Besonderheiten): Auf diesem Planeten existieren zwei Kontinente, die die beiden Polarregionen bedecken. Und zwischen diesen Landmassen erstreckt sich der Traumarchipel mit seinen Tausenden und Abertausenden von Inseln, deren genaue Zahl niemand kennt.

Auf dem Nordkontinent existieren zahlreiche Staaten, die teilweise seit Menschengedenken miteinander im Krieg liegen. Im Laufe der Zeit kamen die beteiligten Parteien - vor allem die großen Mächte Faiandland und Glaund - überein, den Großteil



ihrer militärischen Aktionen auf den menschenleeren Südkontinent zu verlagern, um die eigene Existenz nicht zu gefährden. Diese Situation bringt es mit sich, dass ständig Militärkonvois den Traumarchipel durchqueren, dessen Inseln prinzipiell von den Mächten im Norden unabhängig sind und im Alltag eine fröhliche Kleinstaaterei pflegen. Im Traumarchipel sind Reisen zwischen den Inseln eher die Ausnahme, da der Fernverkehr sich kompliziert gestaltet. Fährverbindungen sind

unregelmäßig und langwierig, Fernflüge - wegen physikalischer Besonderheiten im höheren Luftraum - kompliziert. In diesem Ozean finden sich Eilande jeder Größe und mit den unterschiedlichsten klimatischen Bedingungen. Manchmal wähnt man sich als Leser in Skandinavien oder auf den britischen Inseln, manchmal in der Ägäis oder der Südsee.

Bis heute hat Christopher Priest mindestens zwei Romane sowie neun Erzählungen in diesem Universum angesiedelt. Bei einem weiteren Roman - *Die stille Frau* (OT: *The Quiet Woman*; 1990) - existieren nur „minor links“ (so Priest auf seiner Homepage), weshalb ich das Buch hier außen vor lasse.

*

Der Traumarchipel. Ein Zyklus um Liebe und Krieg

Originalzusammenstellung

Übersetzung, Einleitung und Nachwort: Michael Nagula

Enthaltene Texte:

„Der wundervolle Steinhügel“ (OT: „The Miraculous Cairn“; 1986)

„Die Feuerbestattung“ (OT: „The Cremation“; 1978)

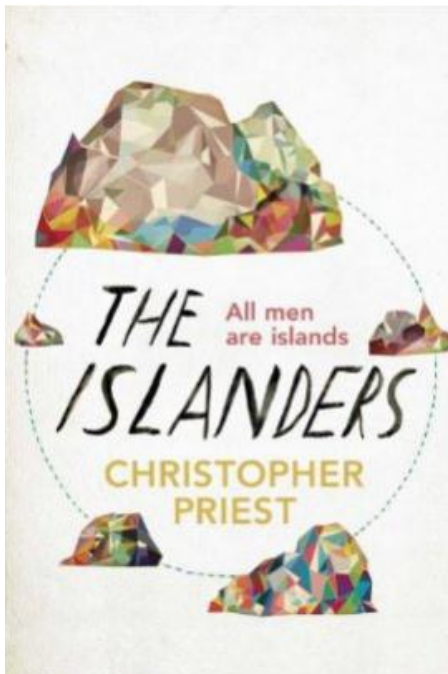
„Die Verneinung“ (OT: „The Negation“; 1979)

„Verlorene Rede eines Sohns“ (Ansprache Priests auf dem Seacon 1984 in Brighton)

Umschlaggestaltung: Thomas Nagel

Buch/Verlagsdaten: Sammlung Luchterhand sl 706 (1987); 159 Seiten; ISBN 3-472-61706-3

Wie kaum ein anderer SF-Autor (außer natürlich Philip K. Dick) hinterfragt Christopher Priest in seinem literarischen Werk, was Realität ist und wessen wir uns wirklich gewiss sein können. Gleichzeitig beschäftigt er sich besonders in den beiden Traumarchipel-Romanen *Der*



The Islanders

Titelillustration: Grady McFerrin

Design: RQL

Buch/Verlagsdaten: Gollancz (2011);
 339 Seiten; gebunden; 12,99 €; ISBN
 978-0-575-07004-2

weiße Raum sowie *The Islanders* mit der Frage nach dem Wesen der Kunst und der Rolle des Künstlers.

Im Mittelpunkt von *Der weiße Raum* aus dem Jahre 1981 steht der etwa 30-jährige Peter Sinclair, dessen Leben innerhalb kurzer Zeit von verschiedenen Schicksalsschlägen erschüttert wird: Er verliert seinen Job, sein Vater stirbt, die Wohnung wird ihm gekündigt und seine Freundin Gracia begeht einen Selbstmordversuch. Sinclair findet Zuflucht im Landhaus eines Bekannten, wo er in einem schmutzigen Zimmer, das er sich als weißen Raum vorstellt, versucht eine Autobiographie zu verfassen, um sich über sein bisheriges Leben klar zu werden. Mehrere Anläufe lassen ihn - wie viele Schriftsteller vor ihm - unbefriedigt zurück, bis endlich eine Art Roman entsteht, in dem sein Alter ego in der Phantasiewelt des Traumarchipels bei einer Lotterie den Hauptpreis gewinnt: eine medizinische Behandlung, die ihm relative Unsterblichkeit verleihen, gleichzeitig aber alle Erinne-

rungen an sein bisheriges Leben auslöschen würde. Sinclair, die Romanfigur, macht sich auf die Reise zur Insel Collago und lernt unterwegs in der jungen Frau Seri eine idealisierte Version seiner realen Ex-Freundin Gracia kennen. Immer häufiger verwischen sich für Sinclair die Grenzen. Was ist wirklicher? Was ist wichtiger? Als er - der englische Neuautor - mitten in einem Satz stecken bleibt und einfach nicht weiterweiß, erscheint seine Schwester in dem einsamen Cottage und rettet ihn vor der völligen geistigen Verwirrung, nimmt ihn mit zurück in die Zivilisation der Großstadt. So erscheint es dem Leser zumindest zu diesem Zeitpunkt ... Je länger er weiterliest, desto unklarer wird jedoch, was auf der Handlungsebene des zeitgenössischen Englands tatsächlich geschieht - bis am Ende jede Gewissheit beseitigt ist.

Christopher Priest hat *Der weiße Raum* einmal als seinen am besten durchstrukturierten Roman bezeichnet. Priest liebt es, den Leser vor Rätsel zu stellen, Sachverhalte erst spät aufzulösen beziehungsweise ganz offen

zu lassen. Das ist ihm in *Der weiße Raum* tatsächlich besser als irgendwo sonst gelungen. Rätsel können Spannung erzeugen und dadurch das Interesse des Lesers wach halten. Nach diesem Prinzip funktionieren die meisten Kriminalromane etwa Agatha Christies - und auch Priests Roman *Die Amok-Schleife* (OT: *The Extremes*; 1998), eine Art kompliziertere Version von David Cronenbergs Film *eXistenZ* [1], in der erst nach und nach offenbar wird, dass die Protagonistin sich in der virtuellen Realität bewegt. *Der weiße Raum* geht da ein Stück weiter. Die Art und Weise, wie hier dem Leser Schritt für Schritt die Gewissheit darüber genommen wird, was sich tatsächlich abspielt, empfinde ich als formal sehr gelungen.

Sollte in meinen Worten allerdings ein kleines *aber* mitklingen, ist das von mir beabsichtigt. Fiktionale Texte, die in der virtuellen Realität spielen - oder die, wie hier, einen geistig verwirrten Ich-Erzähler benutzen, werfen das Problem auf, dass ihre Figuren nicht den Regeln und Einschränkungen der uns

bekannten Realität unterworfen sind. Wenn in einer Traumwelt alles möglich ist, ist irgendwann nichts mehr von Bedeutung. Und wenn in *Der weiße Raum* Peter Sinclair die einzige Erzählinstanz ist, gibt der vom Durcheinander des Plots verwirrte Leser früher oder später auf und verliert das Interesse.

So erging es zumindest mir. Vielleicht wäre mir zu helfen gewesen, wenn mich der Autor mit schöner Sprache oder atmosphärisch eindringlichen Schilderungen *entschädigt* hätte. Das ist bei Christopher Priest jedoch nicht vorgesehen. Priest hat im Laufe der Jahre wiederholt erklärt, einen einfachen Sprachstil anzustreben, um nicht gänzlich am Zielpublikum vorbeizuschreiben. Science Fiction sei „volksnahe Unterhaltungsliteratur, in konventioneller Erzähltechnik geschrieben“. [2] Letztlich überzeugen kann mich diese Behauptung aber nicht. Ich erinnere mich an eine Aussage Wolfgang Jeschkes, des legendären Herausgebers der Hey-

ne-SF-Reihe, selbst in den Zeiten des größten SF-Booms habe er nie mehr als 4000 Exemplare irgendeines Priest-Romans absetzen können. [3] Andererseits schreibt Priest seit Jahrzehnten Vollzeit, meint sicher, sich angesichts seiner für den durchschnittlichen SF-Leser eh kaum verdaulichen Themenwahl nicht auch noch einen zu intellektuellen Schreibstil leisten zu können. Womöglich erklärt er auch schlicht das Unumgängliche zum Qualitätsmerkmal und schreibt das, was er kann: etwas unterkühlte, steife Prosa.

*

Dieser Sprachstil zieht sich durch Christopher Priests schriftstellerisches Werk, erweist sich dabei manchmal durchaus als dem Sujet angemessen. Vor allem bei den drei auf Deutsch in dem Sammelband *Der Traumarchipel* erschienenen Erzählungen [4] ist die Distanziertheit der Sprache oft durchaus der Orientierungslosigkeit der Hauptfiguren angemessen, sorgt schon die Kürze der Texte dafür, dass keine Langeweile aufkommt.

Zudem setzen diese Storys sich geringere Ziele, stellen die beschriebene Realität nicht infrage.

In „Der wundervolle Steinhügel“ (1986) kehrt der Erzähler auf eine Insel zurück, auf der er als Teenager mit seiner Kusine Seri (!) ein traumatisches Erlebnis hatte. Sicher ist dies die beste der drei Erzählungen, die sich auch noch einer sehr gelungenen Plotwendung bedient, die man einfach nicht verraten darf. In „Die Feuerbestattung“ (1978) geht es um den Krieg zwischen

den Geschlechtern - bei dem der (wie so oft bei Priest) triebgesteuerte männliche Protagonist wenig versteht und am Ende den Kürzeren zieht. „Die Verneinung“ (1979) schließlich spielt auf dem Nordkontinent und zeigt, dass in Zeiten des immerwährenden Krieges die Möglichkeiten des Schriftstellers, Einspruch zu erheben, eingeschränkt sind.

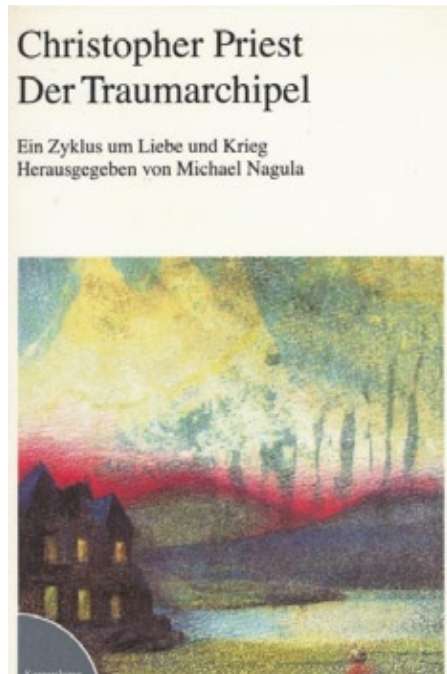
Auf alle drei Geschichten trifft zu, dass sie in Christopher Priests neuem, diesen Herbst erschienenen Buch *The Islanders* direkt oder indirekt aufgegriffen werden. Wir finden heraus, was aus den Hauptfiguren von „Die Verneinung“ wurde, und erfahren Näheres über die magischen Steinhügel sowie diese fiesen Krabbler - Thrymen genannt -, die im Traumarchipel für so manche Feuerbestattung verantwortlich sind ...

*

Ich habe bisher zwei angelsächsische Kritiken zu *The Islanders* gelesen. Beide überschlagen sich vor Lob und lassen mich

dadurch ratlos zurück. Haben diese Leute ein anderes Buch gelesen als ich?

The Islanders ist formal weniger ein Roman als eine Auflistung unterschiedlicher Artikel (von zwei bis vierzig Seiten Länge) zu gut dreißig Inseln des Traumarchipels. Science Fiction ist schon per Definition immer auch Reiseliteratur, in der nahe wie ferne fremde Welten erkundet werden. Etwa ein halbes Dutzend Kapitel in *The Islanders* sind traditionelle Kurzgeschichten. Die meisten aber stellen ganz nach der Manier eines Reiseführers klimatische, ökonomische und kulturelle Eigenarten der Inseln vor. Das ist zu Anfang durchaus interessant, wird dann jedoch sehr schnell sehr langweilig, weil es zu mechanisch und oberflächlich erfolgt. Gleichzeitig finden sich in zahlreichen Kapiteln häppchenweise Informationen zum Leben und Schaffen etwa zehn illustrierter Künstler des Traumarchipels. Offenbar liegen Priest die Eigenheiten und Bedingungen des Künstlerdaseins sehr am Herzen - nur vermag er nicht, diese Faszination auf mich als



Leser zu übertragen. Immer wieder etwa taucht der Maler Dryd Bathurst auf. Der Mann ist hochberühmt, reist von Insel zu Insel und legt alle schönen Frauen flach, die nicht bei drei auf den Bäumen sind. Von diesen Ereignissen erfahre ich in *The Islanders* stets in knappen Worten und ohne nennenswerte literarische Ausschmückung. Nun ist Christopher Priest kein billiger Fließbandschreiber. Es steht zu vermuten, dass er beim Verfassen seines Buches wie gewöhnlich einen größeren Plan verfolgte. Wie also könnte der aussehen?

Zuerst einmal haben wir mit *The Islanders* ein Buch im Buch vor uns. Offiziell ist es ein „gazetteer“ (alphabetisches Verzeichnis) mit Beiträgen verschiedenster Autoren, zusammengetragen und mit einem Vorwort versehen von dem berühmten Schriftsteller Chaster Kammeston. Andererseits wird in mehreren Kapiteln von Kammestons Tod und den Reaktionen der Nachwelt berichtet. Unter anderem schreibt Esla Caurer, eine Art Mutter Teresa des Traumarchipels, in

einem Artikel von ihrer grenzenlosen Trauer angesichts des Hinscheidens der großen Liebe ihres Lebens, und das in melodramatischen Worten, die mich als Leser aufhorchen lassen. Was, wenn *The Islanders* in Gänze aus der Feder Chaster Kammestons stammte, der in diesem Werk von Zeit zu Zeit seinem Ego Zucker gäbe? Zum Beispiel könnte Dryd Bathurst lediglich ein Doppelgänger Kammestons sein, ein Schürzenjäger, der den gesamten Archipel bereist, während sein Schöpfer nach einem Zwischenfall in jungen Jahren, bei dem er auf der Insel Goorn mitschuldig am Tode eines Menschen wurde, sein ganzes Leben daheim auf der Insel Pi-gay verbringt?

Möglich wäre das schon - ich werde es so schnell aber nicht überprüfen, weil mir fürs Erste das Interesse fehlt, *The Islanders* erneut in die Hand zu nehmen. Ich kenne Priests Spielereien mit unglaublichen Erzählern und ungewissen Realitäten mittlerweile aus sieben Büchern und halte sie nicht für eine Leistung an sich.

Bücher werden nur selten durch ihre Sujets zu großer Literatur. In aller Regel sind es die Worte, die eine faszinierende Welt erschaffen und uns anrühren. Dafür bedarf es leider mehr, als Priests Schreibstil bieten kann. Mir hat *The Islanders* nur in einigen der *richtigen* Geschichten gefallen - wo sich Priest der Motive des guten alten Schauerrömans bediente (etwa bei dem Todesfall auf Goorn) oder in der Schlussstory, in der ich die Beschreibung von Künstlerneurosen skurril wie humorvoll fand.

Apropos Schlussstory: Dieses Kapitel klärt nichts auf, schließt nichts ab - und das gewiss mit voller Absicht. Sicher ging es dem Autor vor allem um die Wechselwirkung der einzelnen, sich teilweise widersprechenden Artikel. Diese sind in *The Islanders* alphabetisch nach den jeweiligen Inselnamen angeordnet. Sollte ich das Buch in meinem Leben noch einmal in die Hand nehmen, dann - so habe ich mir fest vorgenommen - werde ich die Reihenfolge der Kapitel vorher auslösen. Das meine ich durchaus nicht

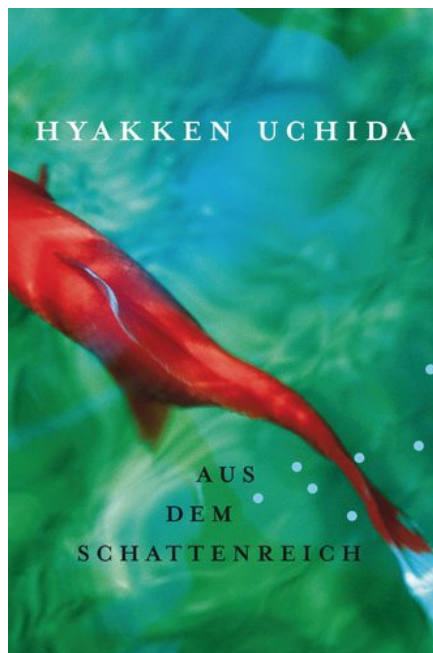
spöttisch. Im Grunde drängt sich diese Herangehensweise geradezu auf. Werde ich vielleicht dann endlich Christopher Priests so offensichtlich mit viel Sorgfalt und Liebe zum Detail geschriebenen Buch positivere Seiten abgewinnen können?

[1] *Der Traumarchipel*, S. 147.

[2] Einzige Ausnahme von dieser Regel dürfte in jüngeren Jahren der Roman *The Prestige* gewesen sein, aber der erlangte auch eine gesteigerte Publizität dank Christopher Nolans erfolgreicher Verfilmung.

[3] Dieser deutsche Sammelband ist nicht identisch mit der 2009 erschienen neuesten Version des englischen Bandes *The Dream Archipelago*. Letzterer hat etwa den doppelten Umfang und enthält neun Geschichten aus der Zeit von 1978-2009.

[4] Naheliegenderweise schrieb Priest für *eXistenZ* den Roman zum Film.



Aus dem Schattenreich (Hyakken Uchida)

DVA Belletristik (Mai 2009)

Originaltitel: Meido

Originalverlag: Tomondo Shoten

Aus dem Japanischen von Lisette Gebhardt

Gebundenes Buch mit Schutzumschlag, 176 Seiten, 12,5 x 20,0 cm

€17,95 [D] | €18,50 [A] | CHF 31,90

ISBN: 978-3-421-04422-8

Eine Rezension von Judith Gor

Aus dem Schattenreich bietet 18 Erzählungen, die den Leser in eine Welt entführen, die gleichermaßen fremd wie vertraut ist. Wer sich den grotesken öffnet und bereit ist, sich eingehend den seltsamen Bildern zu widmen, wird sich wie in einem Traum fühlen. Allgegenwärtig: ein leiser Hauch von Unwirklichkeit, manchmal in kräftigen Farben, manchmal düster und verschwommen. Als Leser tastet man sich wachsam durch Hyakken Uchidas Geschichten, bemüht, kein Detail zu verpassen – jeden Schatten in sich aufzunehmen und ihm seine Geheimnisse zu entlocken.

„Es ist so beklemmend, als stecke man seinen Kopf in einen dunklen Raum, dessen Ausmaße man nicht kennt.“

(aus „Eine kurze Nacht“ von Hyakken Uchida)

Wer ins Schattenreich blickt, wird eben diese Beklemmung fühlen. Sie verbirgt sich hinter scheinbar alltäglichen Situationen und lauert dort im Hintergrund, sodass sie zunächst mehr eine Ahnung als echte Empfindung ist. Nach und nach offen-

baren die schließlich ihre eigenartig stille Dunkelheit. Hyakken Uchida arbeitet dabei sehr subtil – und sehr natürlich. Alles, was geschieht, wird hingenommen, sei es ein Spaziergang über einen Damm, das Drehen von Pulver zu Pillen oder ein Fabeltier, halb Mensch, halb Rind, das Prophezeiungen sprechen soll. Eben wie in einem Traum, in dem man die absurdesten Dialoge führt und keinerlei Zweifel an ihrer Ernsthaftigkeit hegt. In dem eine Mauer aus Menschengesichtern zu sorgsam aufgereihten Maiskolben wird, als man vor einem Puter flieht.

Der Stil ist sehr ungewöhnlich – sehr ruhig und beobachtend. Ähnlich einem Haiku. Der Protagonist scheint nicht wirklich Teil der Welt zu sein, durch die er wandelt, und dennoch wird nichts in Frage gestellt. Genau wie die anderen Menschen und Wesen, die dem Leser im „Schattenreich“ begegnen: Sie sind manchmal ganz nah und dann wieder unfassbar fern. Mal hüllt ein gelber Mond das Land in schummrige Schleier, mal zeichnen sich Szenen gestochen scharf vor dem Auge des

Protagonisten – und des Lesers – ab. Hyakken Uchida gelingt es, mit wenigen Worten phantastische und eindrucksvolle Bilder zu zeichnen, die wie seine Erzählungen ganz eigenartig, düster und irgendwie manchmal auch komisch sind.

Wer Fantasywesen wie Orks und Elben liebt und auf spannungsgeladene Szenen steht, sollte lieber die Finger von diesem Buch lassen. Hyakken Uchida schreibt Phantastik, aber nicht so, wie sie heutzutage verstanden wird. Am ehesten vergleichen könnte man sein Schattenreich mit *Alice im Wunderland* von Lewis Carroll oder auch mit „*Die Verwandlung*“ von Franz Kafka, wobei ein wirklicher Vergleich zwischen westlicher und japanischer Literatur ein schwieriges Unterfangen ist.

Faszinierend dabei ist, dass auch Hyakken Uchida Germanist war und seine psychodramatischen, surrealen Erzählungen aus Kafkas Zeit stammen: Alle im Buch enthaltenen Geschichten sind 1921 erstmals erschienen („*Die Verwandlung*“ 1912).

Aus dem Schattenreich enthält einige Anmerkungen zur japanischen Mythologie und zu den wiederkehrenden Motiven wie beispielsweise dem Fuchsgeist, der zu den klassischen japanischen Wandlungswesen zählt. Ein Nachwort von Lisette Gebhardt rundet das Lesevergnügen mit Informationen zum Autor und Gedanken zu seinem Werk ab – auch eröffnet sich der eine oder andere neue Blickwinkel auf die Geschichten.

Besonders gelungen ist zudem die Gestaltung der Kurzgeschichtensammlung: DVA bietet ein wunderschönes, übersichtlich gestaltetes Hardcover.

Fazit

Das Schattenreich ist grotesk, düster und komisch. Es zeigt eine andere Welt, magisch und still – finster, ohne dunkel zu sein. Wer das Surreale und Traumhafte mag, sich gerne düsterer Seltsamkeit aussetzt oder einfach mal etwas ganz anderes lesen will, wird dieses Buch lieben!

5 von 5 Sternen.



RENDEZ-VOUS AU CAF'E DE LA LUNE



The Lamb Lies Down on Broadway

Interpret: Genesis
 Michael Rutherford - Bass and
 Twelve String Guitar
 Phil Collins - Percussion, Vibing
 and Voicing
 Steve Hackett - Guitars
 Tony Banks - Keyboards
 Peter Gabriel Voices and Flute
 Sleeve Design and All Photography
 by Hipnosis
 Production (1974): John Burns and
 Genesis
 Engineer (1974): David Hutchins
 CDs: Remastered by Nick Davis
 (1994)

Ein Beitrag von Rainer Skupsch

Der Tag ist kaum angebrochen,
 als am New Yorker Times
 Square der junge Halb-Puer-
 toricaner Rael einem U-Bahn-
 Eingang entsteigt. Gerade
 noch hat er mit seiner Sprüh-
 pistole seinen Namen auf den
 Stationswänden verewigt.
 Jetzt sieht er, wie langsam auf
 dem Broadway das Leben er-
 wacht und wie ein Lamm sich
 niederlegt.

*"The lamb seems right out of
 place,
 Yet the Broadway street scene
 finds a focus in its face.
 Somehow it's lying there,
 Brings a stillness to the air,
 Though man-made light, at night
 is very bright,
 There's no whitewash victim,
 As the neons dim, to the coat of
 white.
 Rael Imperial Aerosol Kid
 Wipes his Gun - he's forgotten
 what he did.
 And the lamb lies down on Broad-
 way."*

*["The Lamb Lies Down on Broad-
 way", Strophe 3]*

Woher das Tier kommt und was
 es mitten in Manhattan will,
 wird nie erklärt. Dass es 1974
 den Titel für das sechste Stu-
 dioalbum der *Progressive Rock*-
 Gruppe Genesis lieferte, sagt
 vor allem etwas über die Ge-
 schichte aus, die Peter Gabriel
 auf dieser Konzept-Doppel-LP
 erzählen wollte. Eine Geschich-
 te mit vielen surrealen und sym-
 bolistischen Elementen, in der
 es immer mehr um die traum-
 haften Bilder ging als um eine
 realistische Erzählweise:

Als Rael zum grauenden Him-
 mel hinaufblickt, entdeckt er
 eine dunkle Wolke, die sich in
 die Straßen herabsenkt. Dabei
 verhärtet sie sich, wird zu einer
 Art flacher Leinwand, auf der
 Bilder aus einer anderen Di-
 mension sichtbar werden. Das
 Gebilde nähert sich ihm immer
 schneller. Als es ihn schließlich
 erreicht, stürzt eine chaotische
 Flut von Sinneseindrücken auf
 Rael ein und er verliert das Be-
 wusstsein.

Als er wieder zu sich kommt be-
 ginnt für ihn eine Odyssee, in de-
 ren Verlauf er in ein schauriges

Kaufhaus gelangt, zusammen mit zahlreichen Teppichkriechern den Ausweg aus einem labyrinthartigen Untergrund sucht und dem Sensenmann - dem *übernatürlichen Anästhesisten* - begegnet. Zwischendurch erinnert er sich an seine Jugend in der Besserungsanstalt und als Gangmitglied. Auf der Suche nach einer Rückkehrmöglichkeit in seine vertraute Realität hat er Geschlechtsverkehr mit mythischen Wesen - Lamien -, wodurch in seinem Körper ein rapider Zersetzungsprozess beginnt, der sich letztlich nur per Kastration bei Doktor Dyper umkehren lässt.

Immer wieder erschafft Peter Gabriel Bilder, die direkt aus einem Gemälde Salvador Dalís stammen könnten und inhaltlich mindestens so wichtig scheinen wie seine Konsumkritik oder die sexuellen Phantasien. Dass Letztere in alptraumhafter Weise bestraft werden müssen, wirkt beinahe, als hätte Gabriel Bücher zur Traumdeutung oder gleich Freud (?) gelesen.

Zweimal trifft Rael auf seinem

Irrweg seinen Bruder John und lässt ihn im Stich. Als John jedoch in Stromschnellen zu ertrinken droht, verzichtet Rael auf die Chance zur Heimkehr und springt ins Wasser. Nachdem er seinen Bruder aufs rettende Ufer gezogen hat, muss er erkennen, dass er sich selbst vor sich liegen sieht. Während sein Geist von einem Körper zum anderen springt, löst sich schließlich die gesamte Szenerie in purpurnem Dunst auf.

Phil Collins zufolge (vgl. dazu den englischen Wikipedia-Artikel zum Album) geht es in der Geschichte von *The Lamb Lies Down on Broadway* gar nicht um zwei Brüder, sondern um einen Fall von gespaltener Persönlichkeit. Indem er John rette, werde Rael wieder ganz er selbst. Nun, vielleicht hat sich das Peter Gabriel - damals 24 - tatsächlich so vorgestellt. Eine beeindruckende Leistung ist dieses Werk in jedem Fall. Dabei war die Entstehungsgeschichte durchaus kompliziert. Obwohl Genesis mit ihren

vorhergehenden Alben *Foxtrot* (1972) und *Selling England by the Pound* (1973) endlich der große Durchbruch gelungen war, fühlte Gabriel sich in der Band nicht mehr wohl, trennte sich praktisch vom Rest der Gruppe und hatte Existenzängste angesichts der unsicheren finanziellen Zukunft. Zwar gab es eine Anfrage von Regisseur William Friedkin (*Der Exorzist*, *French Connection*), ob Gabriel ein Drehbuch für ihn verfassen könne; jedoch war sehr unsicher, ob Friedkin das Geld für eine Art SF-Film aus Gabriels Feder würde auftreiben können. Außerdem verlief die erste Schwangerschaft von Gabriels damaliger Frau Jill sehr problematisch.

Schließlich raufte sich die Band in alter Besetzung zu einem letzten gemeinsamen Projekt zusammen, und Gabriel bekam grünes Licht dafür, alle Texte allein zu verfassen. Tatsächlich komponierte die Restband zum ersten Mal ohne Gabriels Hilfe den überwiegenden Teil der Musik (eine Ausnahme ist etwa „The Carpet Crawlers“, einer

der größten Genesis-Hits), um dann darauf zu warten, dass Gabriel die Texte nachlieferte. Das tat er dann auch - meist mit einiger Verspätung.

1977 meinte Keyboarder Tony Banks (der zusammen mit Mike Rutherford letztlich beim Text von „The Light Dies Down on Broadway“ aushelfen musste) zu diesem Entstehungsprozess: „Ich möchte [*The Lamb*] nicht herabsetzen, weil ich es sehr mag, aber eine Kritik, die ich habe, ist, daß die Texte im großen und ganzen eine gewisse Gleichheit haben, sie sind alle von einer Sorte, weil Peter zu einem bestimmten Umgang mit Worten neigt. Er spielt immer mit ihnen, mit der Konstruktion.“ [Armando Gallo, *Genesis*, Köln 1978, S. 101.]

Banks' Unbehagen ist durchaus verständlich, wenn man seine eigenen Texte kennt, die stets viel greifbarer waren und wie seine Musik (Banks war in späteren Jahren der wichtigste

Komponist der Gruppe) oft einen Hang zum Romantischen/Melancholischen aufweisen. Dennoch übersieht Tony Banks hier womöglich das Entscheidende: Wie auf keinem anderen Genesis-Album vorher oder nachher kam die Band bei *The Lamb Lies Down on Broadway* ganz ohne den üblichen musikalischen Bombast aus, und das ist, scheint mir, Verdienst der zuweilen übermäßig verspielten, aber doch stets eigenständigen Songtexte. Auf diesem Album findet sich nicht die Art sentimentaler Triviallyrik, die dem Hörer üblicherweise aus Popsongs entgegenplärrt. Entsprechend bestand auch nie die Versuchung für die beteiligten Musiker, in kompositorischen Untiefen auf Grund zu laufen.

Die erste LP/CD von *The Lamb* ist vielleicht das Beste, was Genesis je zustande gebracht hat. Und auch auf der etwas unfer-

tigen, etwas wirreren zweiten LP/CD finden sich noch beeindruckende Stücke.

Spätere Werke der Gruppe, nachdem Phil Collins Peter Gabriel als Leadsänger ersetzt hatte, lieferten stets professionelle Arbeit ab, erreichten aber immer seltener ein ähnliches Maß an künstlerischer Authentizität wie *The Lamb Lies Down on Broadway*.

“I feel the pull on the rope, let me off at the rainbow.

*I could have been exploded in space
Different orbits for my bones
Not me, just quietly buried in stones.*

Keep the deadline open with my maker!

See me stretch: for God's elastic acre

*The doorbell rings and it's
'Good morning Rael*

So sorry you had to wait

It won't be long, yeh!

She's very rarely late.' ”

[*“Anyway”, CD2, Track 3, Strophe 3*]



Wonderful Wonder World

Verlag: Tokyopop (seit April 2010)
 circa 200 Seiten pro Band
 6,50 EUR pro Band
 ISBN (Band 1): 978-3-86719-913-1

Ein Artikel von Judith Gor

Bereits in der dritten Phantastausgabe haben wir auf eine Mangaumsetzung von *Alice im Wunderland* hingewiesen: *Are you Alice?* von Ai Ninomiya besticht durch eine zwar sehr skurrile, aber auch originelle Umsetzung von Lewis Carolls Klassiker, kann jedoch in punkto Zeichnungen nicht überzeugen.

Anders verhält es sich bei *Wonderful Wonder World* von QuinRose, der mit verschiedenen Zeichnern aus dem gleichnamigen Videospiel ein ebenso groteskes wie romantisches Manga schuf. Die Hauptserie *Wonderful Wonder World* wurde von Soumei Hoshino gezeichnet und sieht neben den bisher erschienenen Teilen von *Wonderful Wonder World: The Country of Clubs* aus der Zeichenfeder von Mamenosuke Fujimaru und Nayu Kizaki noch etwas unausgereift aus.

Die Story der Hauptserie ist recht simpel: Alice wird vom weißen Kaninchen ins Wunderland entführt und dort als Fremde von allengeliebt oder zumindest mit großer Neugier

betrachtet. Das Wunderland selbst unterscheidet sich dabei deutlich vom Original: Der Hutmacher ist der Kopf einer Mafiabande, zu der auch der Märzhase und die Zwillinge Tweedle Dum und Tweedle Dee gehören. Das weiße Kaninchen und der Herzritter dienen der bildschönen Herzkönigin, die sich mit dem Hutmacher und dem Vergnügungsparkbesitzer Merry Go Round bekriegt. In diesem Vergnügungspark treibt sich auch die Grinsekatze Boris herum - wenn er nicht gerade in eine Schießerei mit den anderen Rollenträgern verwickelt ist. Denn abgesehen von den genannten Personen, die sogenannte Rollenträger sind, besitzen die anderen Wunderlandbewohner kein richtiges Gesicht und sind nur wertlose Statisten. Doch auch die Rollenträger selbst können beliebig ausgetauscht werden und Alice muss schnell feststellen, dass ein Leben im Wunderland nicht besonders viel wert ist. Als Fremde hat sie zwar nichts zu befürchten, doch da sie sich schnell mit allen Rollenträgern anfreundet, muss

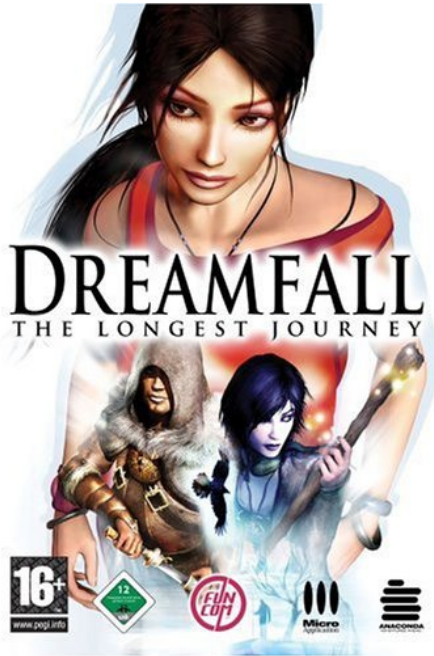
sie ständig um das Leben der lieb gewonnenen Charaktere bangen. Zu denen zählen auch der Uhrmacher, der die Herzen der Wunderländer repariert, und irgendwie auch der geheimnisvolle Nightmare, der Alice in ihren Träumen auflauert. Doch auch das Wunderland selbst scheint nur ein Traum zu sein, aus dem Alice jedoch nicht mehr aufwachen kann. Im Laufe der Geschichte kristallisiert sich eine Möglichkeit heraus, aus diesem Spiel auszusteigen, doch bald muss sich Alice fragen, ob sie überhaupt zurückkehren will?

In der Spin-Off-Serie *Wonderful Wonder World: The Country of Clubs* beschäftigen sich Einzelbände oder auch kleine Reihen mit der Frage, welcher der Rollenträger sich gut als Alice' Freund machen würde. Besonders gelungen ist dabei die mindestens sechs Bände umfassende Spin-Off-Reihe *Cheshire Cat*, welche von den bisher erschienenen Mangas am besten aussieht und auch storytechnisch am meisten zu bieten hat. Die

Liebesgeschichte zwischen Alice und der Grinsekatze Boris entwickelt sich langsam und dadurch glaubhaft. Viele Comedyeinlagen stehen dem düsteren Grundton von *Cheshire Cat* gegenüber, denn der Herzritter verhält sich höchst seltsam und nimmt sogar in Kauf, dass Alice zu Schaden kommt. Auch das Wunderland hat sich verändert: Der Vergnügungspark und der Uhrturm sind verschwunden,



stattdessen ist das Kleeland erschienen, in dessen Wäldern Fische schwimmen und eigenartige Türen Alice süße Versprechungen machen. *Wonderful Wonder World* nimmt sich insgesamt sehr viele Freiheiten bei der Umsetzung von *Alice im Wunderland* heraus, überzeugt jedoch gerade mit diesen teilweise auch typisch japanischen Eigenheiten. Wer einen Blick hinter die oftmals sinnlos erscheinende Gewalt wirft, wird einen gesellschaftskritischen Manga entdecken, der aufzeigt, dass jeder etwas wert ist – auch die gesichtslosen Wunderlandstatisten. Alice ist die Einzige, die sich ihrer Geschichten annimmt, und oftmals lohnt es sich, ihnen zuzuhören. Daneben spielt natürlich die Liebe eine zentrale Rolle, insbesondere in *Wonderful Wonder World: The Country of Clubs*. Im Mittelpunkt des Geschehens stehen dennoch vor allem die Geheimnisse des Wunderlands sowie Alice' innere Konflikte, was die Reihe angenehm von anderen Shōjo-Mangas abhebt.



Dreamfall

FunCom (2006)

dtp Entertainment AG
 Für Windows 2000 / Me / XP und
 XBoX

Ab 12 Jahren freigegeben

Ein Artikel von Judith Gor

Bereits in der ersten Phantast-Ausgabe hatten wir Euch *The Longest Journey* aus dem Hause FunCom vorgestellt. 2006 erschien mit *Dreamfall* eine Fortsetzung, die ebenso Fantasy mit Science-Fiction-Elementen verbindet und darüber hinaus das Thema „Träume“ wunderbar aufgreift. *Dreamfall* spielt dabei zehn Jahre nach den Ereignissen aus *The Longest Journey*, und zwar im Casablanca des Jahres 2219. Protagonistin ist dieses Mal die zwanzigjährige Zoë Castillo, die in traumartigen Visionen aufgefordert wird, eine Frau zu finden und zu retten. Als ihr Freund Reza verschwindet, macht Zoë Bekanntschaft mit den Welten Stark (in der sie lebt) und Arcadia. Zusätzlich gibt es diesmal einen Ort namens „Winter“, der an eine kalte und skurrile Traumwelt erinnert. Auch April Ryan, die Protagonistin aus *The Longest Journey*, kann man teilweise spielen – allerdings hat sich April stark verändert. Bereits in *The Longest Journey* vermischten sich Traumer-

lebnisse mit der Realität, verursacht durch das Aufbrechen der Grenze zwischen der technischen Welt Stark und der magischen Welt Arcadia. In *Dreamfall* vermischen sich Ereignisse aus Stark und Arcadia ebenfalls über den Kanal der Träume: Der „Dreamer“, die neuste Erfindung der WATICorp, soll ermöglichen, tagsüber luzide Träume zu erleben. Das mysteriöse Gerät sieht aus wie eine Pflanze, die sich am Menschen regelrecht festsaugt. Der Dreamer hat zudem eine zweite, geheime Funktion: Er liest die Gedanken und Gefühle der Benutzer aus, was der WATICorp die absolute Kontrolle über die Menschheit sichern soll. Eine der Testerinnen wird während eines Experiments getötet und lebt fortan als „Geist in der Maschine“ im Dreamer-System. Was hat das Ganze nun mit Zoë zu tun? Ihr verschwundener Freund Reza gehörte zur WATICorp und durch den geheimnisvollen Ort Winter nimmt das Mädchen im Dreamersystem Kontakt zu Zoë auf. Sie ist die

geheimnisvolle Stimme, die befiehlt, April zu suchen und zu retten.

Und sie ermöglicht Zoë den Übergang nach Arcadia, wo inzwischen ein Regime der Unterdrückung herrscht.

Die Story ist zum einen sehr originell, zum anderen allerdings phasenweise auch recht konfus. Wenn man den Vorgänger gespielt hat, ist vieles leichter zu verstehen, dennoch muss man oftmals genau zuhören, um richtig mitzukommen.

Am Anfang ist *Dreamfall* sehr übersichtlich, doch zum Ende hin werden die verschiedenen Handlungsstränge immer verwirrender und man wird lange im Unklaren gelassen, wo die



großen Verbindungen liegen. Dennoch hat *Dreamfall* eine interessante und stimmungsvoll erzählte Story, wie man sie selten findet. Viele kreative Ideen bescheren Spielspaß pur und man ist geneigt, darüber hinwegzusehen, dass die coole Cyberpunkatmosphäre von Stark dieses Mal viel zu kurz kommt. *Dreamfall* wurde zudem mit kleinen Minispielen aufgepeppt, die insgesamt als „ganz nett“ zu beschreiben sind. Läs-

tiger sind die actionlastigen Kampfsequenzen, die in einem Adventure dieser Art nur begrenzt Sinn ergeben und leider schlecht umgesetzt wurden. Nichtsdestotrotz ist *Dreamfall* eine würdige Fortsetzung, auch wenn *The Longest Journey* in vielen Details einfach ein bisschen besser und stimmungsvoller war. Graphisch ist *Dreamfall* nett anzuschauen, was vor allem an dem recht eigenen Stil liegt,

denn im Vergleich mit anderen damaligen Titeln kann *Dreamfall* nicht wirklich bestehen. Der Schwerpunkt lag hier eindeutig auf der komplexen Story, was *Dreamfall* mehr zu einem interaktiven Film macht.

Wer Wert auf gut durchdachte Spielstories legt und mit offenen Fragen am Ende leben kann, dem sei *Dreamfall* ans Herz gelegt – insbesondere, wenn man *The Longest Journey* schon gespielt hat.



Der Cyberspace – eine kybernetische Traumwelt

Ein Beitrag von Judith Gor

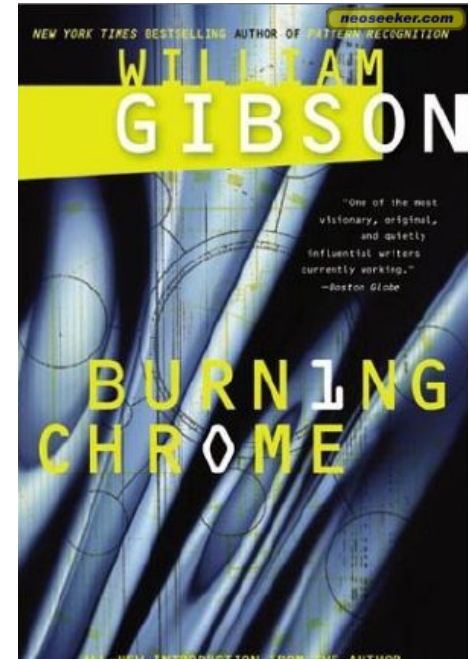
Der Begriff „Cyberspace“ wird heutzutage gerne synonym für das Internet verwendet, doch seine Ursprünge liegen in der Science-Fiction-Literatur – genauer gesagt, im Cyberpunk. Denn bereits 1982 spielte in William Gibsons Kurzgeschichte „Burning Chrome“ der Cyberspace eine entscheidende Rolle. Begriffe wie EIS (Elektronisches Invasionsabwehr-System beziehungsweise ICE: Intrusion Countermeasures Electronics), eine Art Firewall, oder Sim-Stim (Simulierte Stimulation), eine Unterhaltungsform, nach der viele Menschen in Gibsons Zukunftsvision süchtig sind, gehören seither zum Standardrepertoire diverser Cyberpunkautoren. In seiner ersten (!) Romantrilogie *Neuromancer* setzt Gibson diese Ideen zu einem rasanten Cyberspaceaben-

teuer zusammen, das bis heute als Reinform des Cyberpunk angesehen wird. *Neuromancer* ist ein Leseerlebnis der besonderen Art, das die einen restlos begeistert und die anderen etwas ratlos zurücklässt. Gibsons Stil schwankt zwischen technischer Metaphorik und Gossensprache, womit er wie kein anderer die bizarre und düstere Grundstimmung des Cyberpunks einzufangen vermag. Die Cyberspaceerfahrungen seiner Protagonisten erinnern dabei häufig an einen wilden Drogenraum:

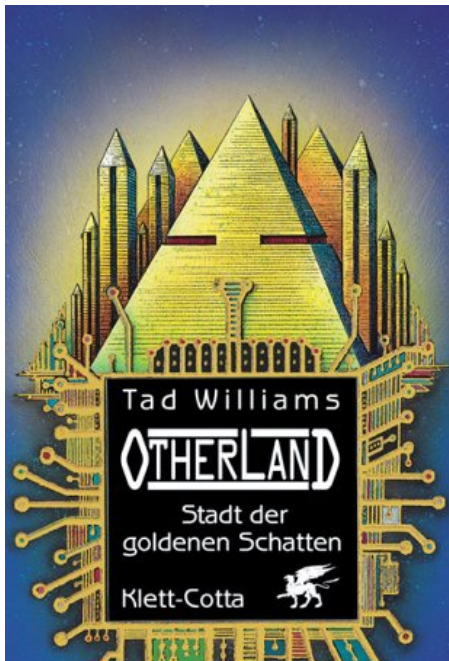
„Und in der blutgeschwängerten Dunkelheit hinter den Augen wallten silberne Phosphore aus den Grenzen des Raumes auf, hypnotagoge Bilder, die wie ein wahllos zusammengeschnittener Film ruckend vorüberzogen. Symbole,

Ziffern, Gesichter, ein verschwommenes, fragmentarisches Mandala visueller Information.“ [1]

In *Burning Chrome* charakterisiert Gibson den Cyberspace als „elektronische Konsens-Halluzination, die die Handha-



bung und den Transport großer Datenmengen erleichtert“ [2]. Der Cyberspace hat also eher praktischen Nutzen, was sich in seiner abstrakten und von geometrischen Objekten dominierten Struktur spiegelt. Doch gleichzeitig ist der Cyberspace ein leuchtendes Wunderland, das den Leser an die Grenzen seines Vorstellungsvermögens führt. Die Verfilmung von Gibsons Kurzgeschichte „Johnny Mnemonic“ zeigt eine mögliche Visualisierung der Matrix, wie



der Cyberspace in Gibsons Romanen oftmals genannt wird. Mit der Realität kann man diesen virtuellen Raum kaum wechseln, viel zu grell leuchten seine Farben, viel zu abstrakt sind die Darstellungen von Daten. Ganz anders als in der Matrix der gleichnamigen Filmtrilogie, in der die Menschheit in einer Traumwelt gefangen ist, die dem Ende des 20. Jahrhunderts nachempfunden ist. Wer *Neuromancer* gelesen hat, wird bemerken, dass sich die Wachowski-Brüder kräftig bei William Gibsons Ideen bedient haben, ebenso wie bei anderen großen Werken.

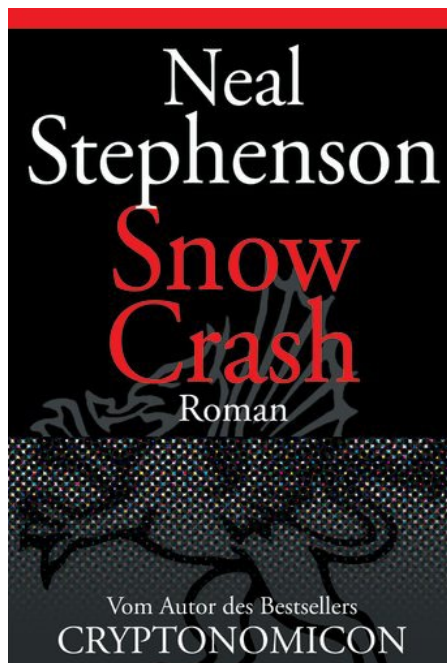
In Gibsons *Bridge*-Trilogie, deren Story vor *Neuromancer* spielt, sieht der Cyberspace etwas anders aus: Um in das virtuelle Licht eintauchen zu können, wird eine spezielle Brille benötigt, die die Simulation zu einem möglichst wirklichkeitsgetreuen Erlebnis machen soll. Was man in diesem virtuellen Licht jedoch sieht, erinnert oftmals eher an ein Computerspiel, einen Misch-

masch aus Comicoptik und eingescannten Bildern. Der Cyberspace wird darüber hinaus von künstlichen Stars bevölkert, sogenannten Idoru (Idol-Sänger). In der Welt der *Bridge*-Trilogie wird die Grenze zwischen Wirklichkeit und Virtualität immer durchlässiger, was sich unter anderem darin zeigt, dass ein real existierender Rockstar eine Idoru heiraten will.

„Und sie waren nicht allein; es waren noch andere dort, geisterhafte Figuren, die an ihnen vorbeischossen und ein Gefühl, als wären überall Augen ... Fraktaler Schmutz, Bitfäule, irgendwelche in irren Winkeln herabstürzende, leicht flackernde Linien wie ein Zeltdach über ihrer Flugbahn.“ [3]

Cyberspace-Konzepte gab es allerdings schon lange vor Gibson. Stanisław Lem beispielsweise beschrieb 1964 in seiner *Summa Technologiae* die „Phantomatik“, eine Art virtuelle Realität, die die Unterscheidung zwischen realen und künstlichen Reizen unmöglich macht. Auch nach

Gibson wurden Konzepte einer virtuellen Wirklichkeit geschaffen, beispielsweise erdachte Neal Stephenson 1992 das „Metaversum“ in *Snow Crash* – eine Mischung aus Internet und Onlinerollenspiel. Wo Gibsons Cyberspace eine Visualisierung ungeheurer Datenmengen und Software ist, kreierte das Metaversum virtuelle Welten, in denen sich die Benutzer mittels Avataren bewegen können. Das Metaversum wird als neuer Lebensraum darge-



stellt, in dem nur Geld oder gute Programmierkenntnisse zum Erfolg führen. In *Otherland* führt Tad Williams diese Idee weiter und verknüpft das Konzept des Cyberspace mit Fantasyelementen. Die Tetralogie *Otherland* gehört damit zu den bedeutendsten Science-Fantasy-Werken unserer Zeit und zeigt dabei das „Netz“ in verschiedenen Formen: Es gibt karge Konstruktprogramme, in denen der Umgang mit der virtuellen Realität geübt wird. Weiterhin gibt es virtuelle Umgebungen, die immer noch so abstrakt erscheinen, dass sie keinesfalls mit einer wirklichen Welt verwechselt werden könnten. Doch dann gibt es da noch „Otherland“, eine Ansammlung virtueller Welten, die unter Einbeziehung des menschlichen Bewusstseins ein so umfassendes Erlebnis von Wirklichkeit vortäuschen, dass sich die Benutzer in ihren Weiten verlieren.

Seit der Erfindung virtueller Welten beschäftigen sich vie-

le Romane und auch Filme mit der Frage, wie man erkennen kann, was die Wirklichkeit ist, sollte der virtuelle Raum der Realität zu ähnlich sehen. David Cronenberg geht mit seinem Film *eXistenZ* etwas weiter und folgt dem Traum-in-einem-Traum-Konzept, sprich: Es geht um virtuelle Welten innerhalb virtueller Welten. Cronenberg deformiert dabei das Wirklichkeitsbild so stark, dass die Protagonisten jedwedes Gefühl für eine objektive Realität verlieren. In *eXistenZ* verbinden sich die Spieler mit einer organischen Spielkonsole über ein an eine Nabelschnur erinnerndes Kabel mit der virtuellen Spielwelt. Auch andere technische Geräte scheinen aus organischem Material zu bestehen, wodurch einigen Szenen etwas Ekel erregendes anhaftet. Im Verlauf der Geschichte tauchen die Protagonisten in die Spielwelt von *eXistenZ* ein, in der sie wiederum Spielwelten betreten. Am Ende des Films haben die Protagonisten und auch der Zuschauer das Gefühl dafür verloren, was und

ob überhaupt etwas wirklich geschehen ist. Das jüngste Kino-Erlebnis einer virtuellen Welt bescherte uns *Tron: Legacy*, wo der Cyberspace beziehungsweise das „Raster“ wie bei Gibson eher abstrakt dargestellt wird. Das Raster ist ein recht düsterer Ort, eine Mischung aus dunklen Farbtönen und Neon, und wird von humanoiden Computerprogrammen bevölkert. In 3D war der Film ein visuelles Highlight, storytechnisch allerdings eher etwas platt.

All diese Cyberspace-Konzepte enthalten Elemente, die sich heute im „echten“ Cyberspace

finden, im Internet, das inzwischen maßgeblicher Bestandteil unseres Alltags geworden ist. Von einer neurointeraktiven Simulation der Wirklichkeit sind wir noch weit entfernt – wir schauen immer noch auf Monitore, die das World Wide Web abbilden. Videospiele finden immer noch auf einem Fernsehbildschirm statt, auch wenn die Steuerung mittels Kamera und Bewegungsaufnahmen ein bisschen an das Gefühl herankommt, das die Protagonisten aus Gibsons Romanen haben müssen. Das Gefühl für Realität geht jedoch bereits jetzt bei vielen Internet-

nutzern verloren. Wie wäre es wohl, wenn wir tatsächlich in einen virtuellen Raum eintreten könnten?

[1] aus *Neuromancer* von William Gibson, Wilhelm Heyne Verlag, 11. Auflage 2001, deutsche Übersetzung von 1987

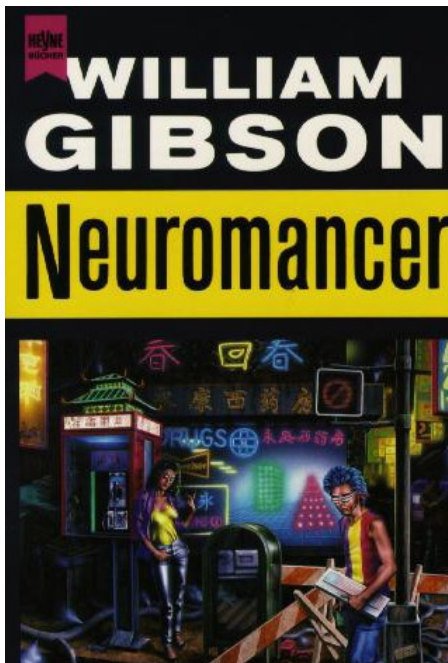
[2] aus *Cyberspace* von William Gibson, Wilhelm Heyne Verlag, 2002

[3] aus *Idoru* von William Gibson, Wilhelm Heyne Verlag, 2002

THE AUTUMN AND
THE MIRROR

THE BUTTERFLY WITHIN.COM | 2006





Neuromancer

Originaltitel: Neuromancer

Autor: William Gibson

Übersetzer: Reinhard Heinz

Verlag / Buchdaten: Heyne Verlag,
1994, 366 Seiten, ISBN-13: 978-
3453056657

Eine Rezension von Rupert
Schwarz

Case war ein Cyberspace-Cowboy, bis er die falschen Auftraggeber betrog. Deren Reaktion war fatal: Sie stellten sicher, dass sein Nevensystem nachhaltig beschädigt wurde, sodass er nie wieder in den Cyberspace eintauchen konnte. So fristet nun Case sein Dasein in Chiba, einer Stadt Japans, in der er als Exilamerikaner mehr schlecht als recht über die Runden kommt. Gerade trauert er noch seiner Liebschaft Linda Lee nach, als eine geheimnisvolle Frau namens Molly ihn aufsucht und einen Job als Cyberspace-Cowboy anbietet. Er soll für ihren Chef Armitage eine KI infiltrieren. Zu diesem Zweck scharft Armitage eine Gruppe fragwürdiger Gauner und Gangster um sich. Dass der Auftrag größer ist als alles, was Case je erlebt hat, zeigt die Tatsache, dass Armitage ihn heilt und ihm somit den Cyberspace wieder zugänglich macht, obwohl verschiedenste Ärzte dies als unmöglich bezeichneten. Allerdings implantiert sein Auftraggeber Case Beutel mit Gift, die sich

im Laufe der Zeit auflösen werden. So einfach sichert er sich Cases Loyalität. Also bleibt diesem keine andere Möglichkeit als mitzumachen. Er wird in Ereignisse hineingezogen, deren Tragweite er noch nicht mal ansatzweise zu verstehen begonnen hat.

Neuromancer ist eigentlich zweierlei: Zum einen ist es eine fast klischeehafte Gangstergeschichte, die erzählt, wie die Gruppe um Armitage einen Coup plant, die Mitglieder der Bande rekrutiert und dann zuschlägt. Die Geschichte enthält einige Wirrungen, aber in den Grundzügen gleicht sie doch den üblichen Gangstergeschichten à la *Oceans 11*, wengleich durch den SF-Bezug neue Aspekte dazukommen.

Zum anderen ist dieses Buch, das im Orwell-Jahr 1984 entstand, auch eine starke Kritik an dem Technikglauben der 80er Jahre, zu Beginn des Informationszeitalters. In dieser Hinsicht war Gibson fast prophetisch. Zwar hat der Autor ebenso wie die meisten seiner Kollegen dabei versagt, ein

Gebilde wie das Internet vorherzusagen, aber die Passagen über Datenpiraterie sind nahezu auf den Punkt gebracht. Für den Leser ist *Neuromancer* freilich harte Kost: Die Geschichte ist kryptisch, gespickt mit Neologismen, und die Protagonisten machen es einem schwer, ihnen Verständnis entgegenzubringen. Ich kann nicht behaupten, dass mir das Lesen des Romans Spaß gemacht hätte, aber ich will Gibsons Können als Autor damit keinesfalls in Frage stellen. Der Autor hätte nur gut daran getan, seine Geschichte etwas lockerer und stringenter zu erzählen.



Neuromancer ist definitiv ein Meilenstein der SF, ganz gleich, ob einem der Roman gefällt oder nicht. Kaum zu glauben, dass das Buch inzwischen schon über 27 Jahre alt ist. Gibson hat mit dem Buch der SF ganz neue Perspektiven eröffnet und die in *Neuromancer* angesprochenen Themen gehören heute zum Standardinventar des Genres. Ich würde aber nicht so weit gehen und Gibson als genial einstufen. Hätte er *Neuromancer*

nicht geschrieben, wäre bald ein anderer Autor mit einem vergleichbaren Werk auf den Markt gekommen. Die Zeit war einfach reif für so ein Buch. Man muss sich nur verdeutlichen, was das damals für eine Zeit war: PCs waren groß im Kommen und ein Computer für den Hausgebrauch war keine Unmöglichkeit mehr. Die Maschinen von damals, auch wenn sie nach heutigen

Gesichtspunkten nicht mehr als Taschenrechner waren, erfüllten die Menschen mit einer starken Faszination. Doch alles war noch in den Kinderschuhen - Gibson selbst hat seinen Roman paradoxerweise noch auf einer Schreibmaschine verfasst.

So gesehen war es schon eine Leistung, einen so detaillierten Weltentwurf des Informationszeitalters zu schaffen.

Neuromancer

Autor: William Gibson

Übersetzer: Alfred Behrens

Musik: Frank Skriptschinsk

Audio Verlag, Laufzeit: 212 Min,
Erscheinungsjahr: 2003

Erzähler: Matthias Scherwenikas

Rollen u.a. : Jarreth Merz, Marion von Stengel, Ronald Marx, Dorothea Gädeke, Alexander Radszun, Boris Aljinovic, Christian Standtke, Thomas Morris, Errol Trotman-Harwood. Markus Hoffmann

Glossarstimmen

Neuromancerstimmen

Max Hirsh, Paul Schmidt-Branden, Fabio Francisco

Weitere Sprecher:

Heiko Senst, Michal Sykora, Gerd Wameling, Markus Meyer, Milan Peschel, Sven Lehmann, Michaela Winterstein, Errol Shaker, Michael Traynor, Nadja Schulz-Berlinghoff, Tayfun Bademsoy, Weijian Liu u. a.

Eine Rezension von Rupert Schwarz

Das Hörspiel ist einerseits eine wahrhaft geniale Umsetzung: Die Grundgeschichte wird musikalisch auf zweierlei Weise untermalt. Zum einen werden Variationen des Streichquartetts op. 18 Nr. 4 in c-Moll von Ludwig van Beethoven eingespielt. Je nach Stimmungslage wird das Werk mal ruhig, mal aggressiv, mal abstrakt interpretiert. Außerdem werden Cases Erinnerungen an Linda Lee mit einem speziellen Song untermalt, der eine Brücke in die Entstehungszeit des Buches schlägt: Der Song könnte aus den 80ern stammen. Um dem Hörer trotz der teilweise starken Kürzungen Hintergrundwissen zu vermitteln, werden lexikonartige Erklärungen zu Beginn eines jeden Kapitels eingeworfen. Diese Einwürfe sind teils auf Englisch, teils auf Deutsch. Ein sehr interessanter Ansatz, zumal diese Vorgehensweise dem ganzen Hörspiel weitere Tiefe verleiht.

Nun die Schattenseite: Die Kürzungen gehen so weit, dass das ohnehin schon schwer verständliche Werk noch kryptischer wird. Besonders in der zweiten Hälfte wurde besonders stark gekürzt - ganze Subplots fehlen. Ein Hörer, der das Buch nicht kennt, dürfte Probleme haben, der Story ganz zu folgen. Was außerdem auf der Strecke bleibt, sind die Gefühle der Personen, und das ist bedauerlich. Schon im Buch hat der Leser größte Probleme, mit Case, Molly und den anderen Protagonisten warm zu werden, denn diese sind alles andere als sympathisch. Es wäre wünschenswert gewesen, das Hörspiel deutlich länger zu gestalten, aber das passiert ja leider zu oft.

Fazit

Ein sehr stimmungsvolles, tiefgehendes Hörspiel, das leider etwas zu kurz geraten ist. 8 von 10 Punkten.

Saphir im Stahl



Fernseh Kult wie Buchkultur
Raumpatrouille Orion - 7 Folgen in drei Büchern je 15,95 Euro



Geheimnisvolle Geschichten
Steampunk
Kurzgeschichtensammlung
Sonderpreis 12 Euro

Das Geheimnis der Ronneburg
von Jörg Olbrich

Ein historischer Krimi
aus dem Jahr 1820

15,95 Euro



www.saphir-im-stahl.de

Kurzempfehlungen der Redaktion

Von Judith Gor

1Q84 von Haruki Murakami

Murakami hat mit *1Q84* ein komplexes Gesamtkunstwerk erschaffen, das gleichermaßen berührt wie nachdenklich stimmt und die Grenze zwischen Realität und Fiktion wie ein Blatt im Wind taumeln lässt. Dabei bricht das phantastische Drama mit Tabus, was von der schlichten Sprachgewalt ausgeglichen wird. Ein selten intensives Leseerlebnis mit einzigartigen und auch etwas seltsamen Charakteren, einer ebenso stillen wie abgedrehten Geschichte und gelungenen Anspielungen auf andere große Werke. Ein Muss für Fans aller Genres!

Die Chroniken der Schattenwelt - Nephilim von Gesa Schwartz

„Bereits mit ihrem Debut *Grim - Das Siegel des Feuers* begeisterte Gesa Schwartz viele Leser und gewann verdient den Deutschen Phantastik Preis. Entspre-

chend hoch waren die Erwartungen an ihre neue Reihe *Die Chroniken der Schattenwelt*, die im Herbst dieses Jahres mit *Nephilim* ihren traumhaften Anfang nahm. *Nephilim* überzeugt mit einem grandiosen Schreibstil, einer düsteren und magischen Atmosphäre und dem inneren Konflikt des Protagonisten Nando, dem als Teufelssohn Verachtung entgegenschlägt und der sich trotzdem verbittert gegen die Verlockungen Luzifers wehrt. Ein dramatisches Abenteuer, das berührt und einen immer wieder staunen lässt!

Von Angelika Mandryk

„*Du oder der Rest der Welt*“ ist eine sehr gelungene, teilweise auch tiefpsychologische Geschichte, die nach dem Vorgänger zwar nicht völlig überzeugen kann, aber großartig geschrieben ist. Mit Sinn für Details sowie Glaub-

würdigkeit und Romantik weiß Simone Elkeles dem Leser eine wunderbare, lebensnahe Story zu präsentieren, die sich ebenso mit dem Thema Integration und Vorurteile passabel zu beweisen versteht. Besonders für jüngere Fans von Liebes- und Schulgeschichten interessant, aber auch ältere Semester werden ihre Freude haben.

„*Der Ring des Falken*“ erzählt die historisch sehr authentische Lebens- sowie Abenteuer Geschichte eines Mannes, der früh die Grenzen seines Standes erkennen muss und von da an versucht, sich in einer Welt voller Regeln und Armut zu Recht zu finden. Frederik Berger lässt sich Zeit in seiner Erzählung, verpackt viel Inhalt auf (leider zu) wenig Raum und versteht es meisterlich historische Schwerpunkte, Kultur und emotional behaftete Schicksale zu vermerken. Eine klare Leseempfehlung für Leser anspruchsvoller Geschichten!

Lynn Raven hat mit „**Blutbraut**“ einen sehr gelungenen Dark Fantasy Roman verfasst, der trotz kleinerer Mängel in vielerlei Hinsicht bezaubern kann, den Leser förmlich zu entführen weiß und wieder einmal Lust macht auf viel, viel mehr ihrer Feder! Vampire, Magie und eine beinahe unsterbliche Liebe bilden das äußerst liebevoll umgesetzte Grundgerüst, das allein dafür diese Geschichte zu einem literarischen Hingucker werden lässt. Für Freunde großer Gefühle ein Muss und ein hell strahlendes Licht am überfüllten Genre-Himmel.

Von Rainer Skupsch

Diese militärische Eingreiftruppe bringt selbst die Herzen beinhardter Pazifisten zum Schmelzen: Kommandant Skipper, das Genie Kowalski, der Irre Rico (der in seinem Schnabel so ziemlich alles horet - vor allem aber Dynamit) sowie das tapfere Ein-Mann-Fußvolk Private. Gemeinsam sind sie bekannt als **Die Pinguine aus Madagascar**, Helden der besten amerikanischen Animationsserie unter der Sonne. Sie sind die heimlichen Herrscher des Zoos im New

Yorker Central Park. Wenn sie nur wollten, könnten sie die Welt unterwerfen. Leider begnügen sie sich damit, uns auf überteuerten DVDs glückliche Stunden zu bereiten.

Ausführliche Rezensionen findet ihr auf <http://www.literatopia.de> und auf <http://www.fictionfantasy.de>.



RIA – Die Lichtklan-Chroniken

Comicvorstellung von Judith Gor

Im Mai 2011 präsentierte Splitter einen besonderen Leckerbissen für alle farbenfrohen Comicfans: RIA – DIE LICHTKLAN-CHRONIKEN von Thorsten Kiecker und Fabian Schlaga kommt mit einer traumhaften Trickfilmoptik daher und überzeugt mit atmosphärischen Farbkonzepten, originellen Ideen und mutigen Protagonisten:

„Das Abenteuer beginnt, als Loan, ein junger Tuscas, während der Jagd auf eine Patrouille von Shaden-Kriegern stößt. Bei seinem Kampf gegen diese Kreaturen des bösen Noctus stürzt er in eine Höhle, die sein Schicksal verändern wird. Denn dort entdeckt er etwas Erstaunliches – eine junge hübsche Frau in einer seltsamen pflanzlichen Hülle, die durch seine Gegenwart erwacht. Ihr Name ist Ria. Loan ist begeistert von der ge-

heimnisvollen Schönheit, doch die Shaden sind ihnen bereits auf der Spur. Während sie um ihr Leben kämpfen, hört Loan ein vertrautes Geräusch. Eine wundersame Flugmaschine nähert sich. Sie gehört Uri, einem Außenweltler, der sein Freund und Mentor ist.“

RIA entführt den Leser in die geheimnisvolle Welt Tenebra, die Thorsten Kiecker mit seinem internationalen Künstlerstudio Stenarts in farbbintensiven und detailreichen Bildern inszeniert. Dabei kommt der Comic mit erstaunlich wenig Text aus und lässt die üppigen Landschaften für sich sprechen. Den Gesichtern der Charaktere kann man dabei jedwede Gefühlsregung direkt ablesen und insgesamt

erinnert RIA an einen Trickfilm, aus dem man einzelne Bilder für einen Bildband ausgesucht hat. Und tatsächlich lag es in der Absicht der Macher, jedes Bild wie eine Momentaufnahme aus einem Trickfilm aussehen zu lassen. Daher wird auch auf die comictypische Lautmalerei und Bewegungslinien weitgehend verzichtet. Für den zweiten Band folgte der Aufbau dem

Bilder auf der folgenden Seite:

- 1 - Die detaillierten Hintergründe zu Band 2 folgen einen ähnlichen Aufbau wie in einen klassischen Trickfilm: Hintergrund mit Figuren auf einer Extra-Ebene.
- 2 - Thorsten Kiecker
- 3 - Panel aus dem 2. Band von RIA – DIE LICHTKLAN-CHRONIKEN, Die Macht des Siegels



eines klassischen Trickfilms: detaillierte Hintergründe und Hintergrund mit Figuren werden getrennt entworfen und schließlich zusammengefügt.

Thorsten Kiecker gibt sich dabei im Entstehungsprozess herzlich, aber hart und wirft auch mal das ganze Konzept komplett um. Viele Entwürfe landen dabei in der Tonne – doch das Ergebnis der radikalen Arbeitsweise kann sich sehen lassen. Mit Fabian Schlaga hat er jedenfalls jemanden gefunden, der ebenso kompromisslos verfährt und zu den unterschiedlichen Hauptstimmungen sogenannte Farbmoods entwirft. Storyboard und Layout gehen dabei Hand in Hand und insgesamt verlangt eine einzige Seite mindestens fünf Arbeitstage. Für den fertigen Comic wurden Thorsten Kieckers Vorzeichnungen von seinem Team in scannfähige Reinzeichnungen überführt. Andere „Background Artists“ kümmern sich währenddessen um die Ausgestaltung der Hintergrün-

de. Abschließend machte sich Fabian Schlaga mit seinem Farbbassistenz-Team ans Kolorieren. Für den zweiten Band wird es kleine Änderungen geben und Thorsten Kieckers Vorzeichnungen sollen direkt von Fabian Schlaga mit Farben versehen werden, was die Zeichentrickoptik verstärken soll. Gleichzeitig bemühen sich mehrere Konzeptkünstler um das Aussehen der Figuren und Völker. Bei der Story hat Thorsten Kiecker bisher sehr strenge Vorgaben gemacht, doch für den zweiten Band versucht er sich mit seinem Team an einem „modularen, sequenziell orientierten Entwickeln“ – sprich, es geht Stück für Stück voran, wobei sich an eine vorgegebene Sequenzauflistung gehalten wird. Für den zweiten Band, *Die Macht des Siegels*, wird sich Andreas Völlinger um die Umsetzung von Thorstens Storyideen kümmern.

Wie man sehen kann, arbeitet an RIA ein perfekt koordiniertes Team, das die Ideen von

Thorsten Kiecker umsetzt und weiterentwickelt. Die Reihe ist auf insgesamt vier Bände ausgelegt. Auf der Homepage zum Comic www.lichtklan-chroniken.de gibt es einiges zu entdecken: Neben vielen Infos rund um die Reihe sei hier vor allem die digitale Reise nach Tenebra erwähnt. Auf einer Flash-Seite wird eine interaktive Karte geboten, die es den Lesern ermöglicht, die exotischen Orte genauer unter die Lupe zu nehmen. Im Onlineshop gibt es zudem diverse RIA-Fanartikel wie Tassen und Tassen.

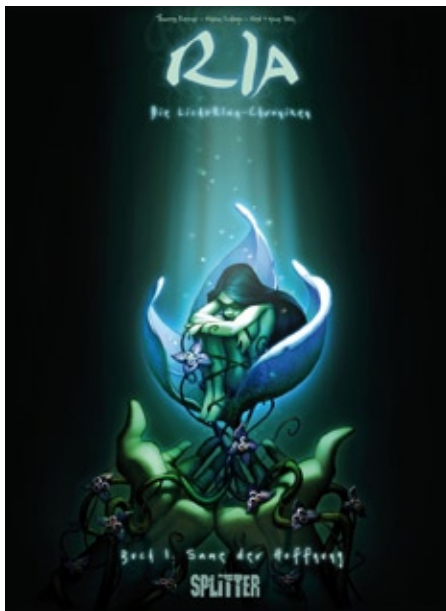
Dazu gibt es Videos aus dem Arbeitsprozess, frische Skizzen und Eventberichte auf dem Splitter-Künstlerblog unter <http://blog.splitter-verlag.eu/kiecker>. Auch daran sieht man, dass die Macher von RIA jede Menge Herzblut in ihr Projekt gesteckt haben, was man auf jeder einzelnen Comicseite sehen kann. Übrigens gibt es den ersten Band *Same der Hoffnung* auch in einer auf 50 Exempla-

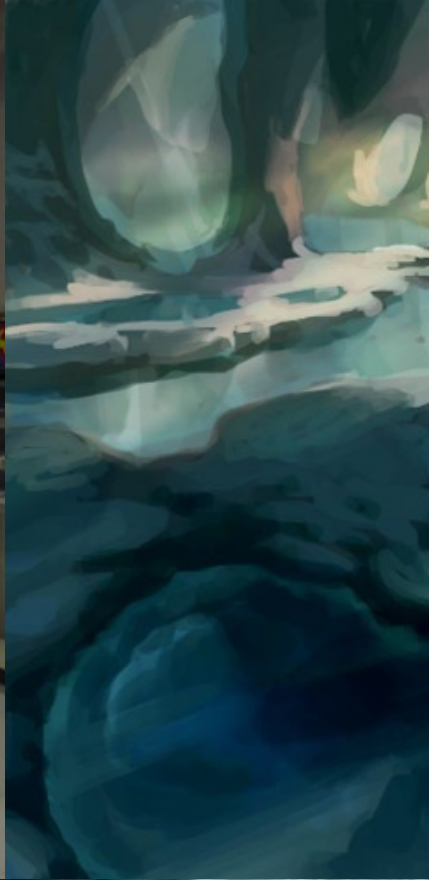
re limitierten Oversize Edition mit reichlich Extras – allerdings zu einem saftigen Preis. Für Sammler jedoch sicherlich einen Blick wert, denn so ein Schmuckstück bekommt man selten geboten!

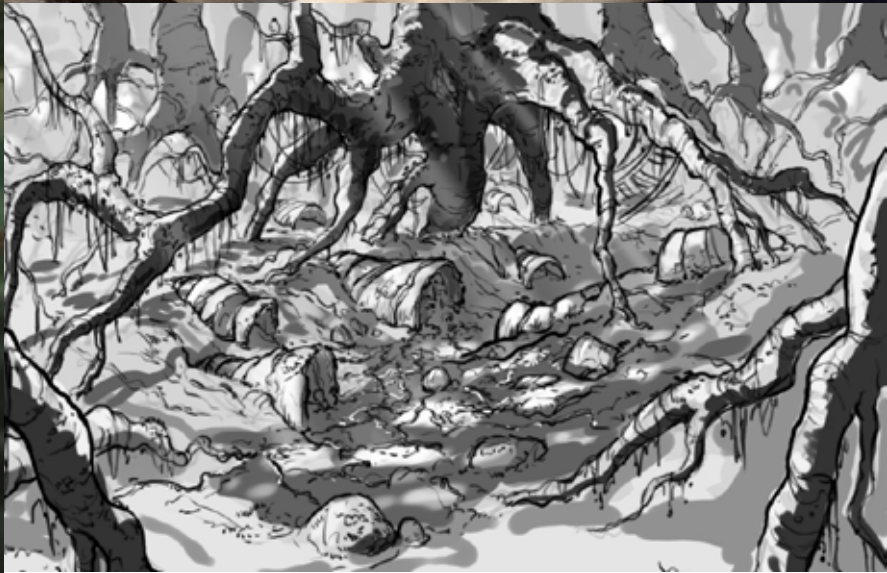
Bilder auf den beiden folgenden Seiten:

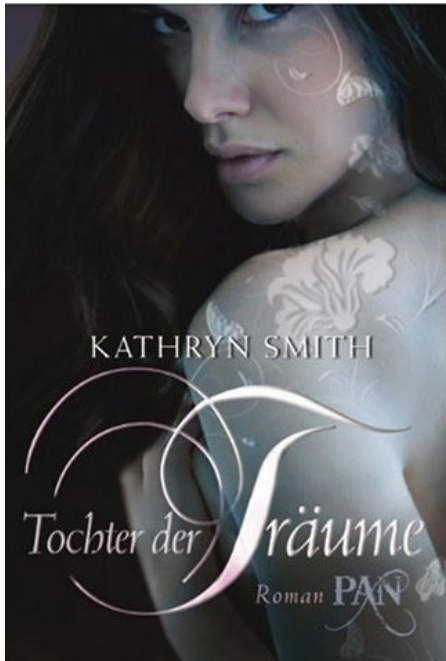
- 1 - Das Stenarts-Studio
- 2 - Digitales Painting von Fabian Schlaga in Photoshop
- 3 - Thorstem Kiecker und Andreas Völlinger bei der Storyboard Besprechung von Band 2
- 4 - Digitales Painting der Tikoha Eiswüsten von Fabian Schlaga in Photoshop.
- 5 - Szene aus dem ersten Teaser für RIA Band 2
- 6 - Digital Concept Art Paul Schwarz in Photoshop

Unten: Cover der drei RIA Ausgaben









Tochter der Träume

Autor: Kathryn Smith
Buch/Verlagsdaten: PAN-Verlag,
November 2009
Originaltitel: Before I Wake
Aus dem Amerikanischen von
Regina Schneider
Klappenbroschur, 464 Seiten
9,95 [D] | €10,30 [A]
ISBN: 978-3-426-28305-9

**Eine Rezension von Jessica
Idczak**

Als Tochter einer Sterblichen und des Gottes der Träume, Morpheus genannt, hat Dawn Riley wahrlich kein leichtes Leben. Obwohl man als Leser nicht den Eindruck hat, dass ihr ihre Rolle besonders schwer fällt, denn im Grunde hat sie sich von allem, was mit dem Traumreich zu tun hat, losgesagt und sich eine Existenz in der realen Welt aufgebaut. Doch vor seinem Schicksal kann niemand fliehen, und so kommt auch „das kleine Morgenlicht“ nicht umhin, sich ihrem zu stellen.

Die auf dem Klappentext geschilderte Szene ist als Einstieg gut gewählt und bringt den Leser dazu, die Seiten weiterzublättern. Nach einem eigentlich angenehmen Start flacht das Buch allerdings ziemlich ab. Dawn, die zur Abwechslung mal eine erwachsene Frau und kein Teenie ist, leidet scheinbar unter extremem Selbstwertmangel und hat ein

sehr unausgewogenes Sexualleben. Sie liebt Starbucks-Kaffee mit viel Sahne, ihren Patienten Noah Clarke und, wie man immer wieder zu lesen bekommt, ihr Schminktäschchen und die darin enthaltenen Utensilien. Die oft eingebundenen Beschreibungen von Dawns Zurechtmachen, bevor sie aus dem Haus geht, werden schnell langweilig und zu einer nervigen Sache, vor allem weil die Autorin nicht mit Markennamen und Unmengen an Details spart. Hier hätte sie sich vielleicht lieber auf die Einzigartigkeit ihrer Charaktere konzentrieren sollen.

Der Plot ist von Anfang an sehr durchschaubar und es wäre seltsam, wenn das Ende ein anderes geworden wäre. Auch im Storyverlauf findet man leider nicht viel Neues, obwohl manche Szenen in ihrer Überspitztheit schon wieder etwas Erfrischendes haben. Etwas fantasielos bleibt die Autorin ebenfalls in der Erschaffung ihrer Charak-

tere: Die Männer, von denen es erstaunlich viele gibt, sind allesamt gutaussehend und zum Wegschmelzen schön – und scheinen miteinander verwandt zu sein, denn alle sind dunkelhaarig, groß, durchtrainiert, haben tolle Augen. Selbst der Bösewicht ist ein Bild von einem Mann. Die Frauen, natürlich mit Ausnahme der Protagonistin, stehen ihren männlichen Mitstreitern in nichts nach.

Dann gibt es da noch den bösen Chef, die aus unverständlichen Gründen von der Schwester in die Geschichte gebrachte Exfrau von Noah und die Familie, von der sich Dawn abgekapselt hat, mit der sie jedoch immer noch in engem Kontakt steht. Und natürlich nicht zu vergessen Dawns leibliche Eltern, mit denen sie ebenfalls auf Kriegsfuß steht, seit ihre Mutter in einen tiefen Schlaf gefallen ist, um bei ihrem Geliebten – dem Gott der

Träume – sein zu können, und dabei ihre Familie im Stich gelassen hat.

Trotz einiger Makel liest sich *Tochter der Träume* schnell und unkompliziert, und wer über diverse Schwachstellen hinwegsehen kann, bekommt eine nette Lektüre geboten, die sich perfekt für das Lesen im Bett anbietet. Man kann, auch mit Hilfe des Online-Specials des PAN-Verlages, einiges über seine eigenen Träume erfahren, wenn man sich für Traumdeutung interessiert. Insgesamt bietet der Roman jedoch nicht viel Neues, einzig die Grundidee, ein Mischwesen aus Realität und Traumwelt zu erschaffen, kann hier wirklich punkten. Man darf gespannt sein, wie die Geschichte in der Fortsetzung *Wächterin der Träume* weitergestrickt wird.

Ein großes Lob verdient der PAN-Verlag für die wunder-

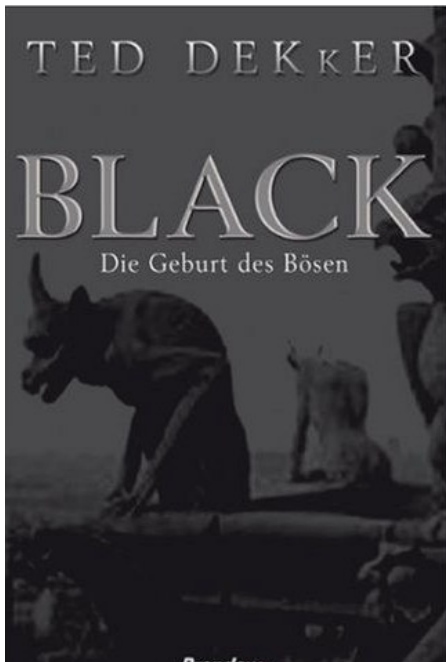
schöne Gestaltung des Buches. Passend zur Traumwelt wurde es mit verschlungenen Wellenlinien verziert, und durch die tolle Verarbeitung und den stabilen Klappbroschur-Einband kann auch mehrtägiges Tragen im Rucksack dem Buch nichts anhaben. Bei etwas vorsichtigem Lesen bleibt sogar der Buchrücken von hässlichen Knicken verschont.

Fazit:

Tochter der Träume entpuppt sich als durchwachsender Roman, der nicht immer besonders geschickt die echte Welt mit Fantasy-Elementen verbindet. Wenn man sich durch die ersten hundert Seiten gearbeitet und mit der etwas gewöhnungsbedürftigen Protagonistin angefreundet hat, kommt man durchaus auf seine Unterhaltungskosten.

3 von 5 Sternen.





Black

Reihe: Die Circle Trilogie, Band 1
Titel: Black - Die Geburt des Bösen
Originaltitel: Black. The Birth of Evil
Autor: Ted Dekker
Übersetzer: Elke Wiemer
Buch/Verlagsdaten: Brendow Verlag, Juni 2009, 480 Seiten, broschurierte Ausgabe, ISBN-13: 978-3865062918

Eine Rezension von Jessica Idczak

Klappentext:

Zwei Leben. Zwei Welten. Zwei Arten von Wissen.

Untrennbar verbunden in einer Person - Thomas Hunter. Wenn er einschlüft, erwacht er in einer anderen Realität, in der es geheime Erkenntnisse um den Verlauf der Geschichte unserer Erde zu geben scheint ...

Bis Sonnenuntergang werden drei Millionen Menschen mit dem tödlichsten Virus der Geschichte infiziert sein. Es gibt keinen Impfstoff. Es gibt kein Gegenmittel. Die einzige Hoffnung ist Thomas Hunter. Im Traum hat er von der Gefahr erfahren, die seine Welt bedroht. Kann er dort auch erfahren, wie er die Pandemie stoppen kann? Eine atemlose Suche nach der Wahrheit beginnt ...

Black ist ein atemloser Thriller, in dem der Unterschied zwischen Traum und Realität aufgehoben ist.

Rezension:

Thomas „Tom“ Hunter lebt mit seiner Schwester Kara in Denver, wo er sich mit 25 Jahren bereits als gescheiter-

ter Schriftsteller durch das Leben zu schreiben versucht. Im Traum - oder ist es seine echte Welt und das Leben in Denver der Traum? - wacht er nach einem Sturz, der eine Kopfverletzung nach sich gezogen hat, im schwarzen Wald auf, der von den schwarzen Fledermäusen belagert wird. In diesem Wald ist alles böse und nur mit knapper Not und der Unterstützung zweier weißer Fledermäuse gelingt Tom die Flucht. Michal und Gabil, sogenannte Roush, bringen ihn zu einem Dorf in der Nähe des bunten Waldes, wo er nicht nur genesen kann, sondern auch Dinge aus den Chroniken der Erde erfährt - Dinge, die in der Realität erst noch geschehen werden. Für Tom beginnt ein sprunghaftes Hin und Her zwischen beiden Welten und Realitäten, denn das gefährliche Virus gelangt in die falschen Hände und droht die komplette Menschheit zu infizieren. Ohne handfeste Beweise, lediglich mit den Informationen aus seinen Träumen ausgestattet, nimmt Tom mit Unterstützung seiner

Schwester den Kampf gegen die unbekannte Übermacht auf – und stößt dabei nicht nur auf Grenzen und Feinde, sondern erlebt auch auf die ewige Liebesgeschichte und eine Veränderung seines Glaubens.

Beide Welten fühlen sich für Tom so real an, dass er schon bald nicht mehr sagen kann, was echt und was geträumt ist. Gemeinsam mit Kara beschließt er auf Grund der bestehenden Problematik, beide Welten als Realität anzusehen, um beiden Aufgabenbereichen gerecht werden zu können. Was leichter gesagt als getan ist, denn einzig das Wissen aus der jeweils anderen Welt kann Tom mit in seine Träume nehmen. Ansonsten ist er völlig auf sich gestellt und muss sich mit dem zufrieden geben, was ihm die jeweilige Realität zur Verfügung stellt. Dass ihm hierbei allerlei Steine in den Weg gelegt werden, macht die Sache nicht gerade einfacher. Und als ihn dann im bunten Wald auch noch eine Frau zum Mann

erwählt und er eine zusätzliche „Sorge“ aufgebürdet bekommt, nehmen die Probleme fast überhand. Tom muss sich entscheiden, in welcher Welt er wirklich leben möchte und ob er tatsächlich die Kraft aufbringen kann, beide Welten zu retten.

Laut Klappentext-Zusatz ist Ted Dekker bekannt für seine Grenzen verwischenden Schriften. Auch mit *Black – Die Geburt des Bösen* ködert er den Leser durch die Sprünge zwischen zwei Realitäten, die so geschickt verpackt sind, dass selbst der Leser nicht immer zu unterscheiden weiß. Sowohl das Leben in Denver bzw. auf der uns bekannten Erde als auch im bunten Wald werden mit Vor- und Nachteilen versehen, wie im echten Leben – nichts wird unnütz geschönt oder über die Maßen hoch gelobt. Für den Leser ist es dadurch sehr angenehm, die Geschichte zwar immer aus Toms Sicht zu erleben, aber eben an unterschiedlichen Schauplät-

zen, die auf eine Art parallel zu laufen scheinen, aber voneinander unabhängig sind. Während der ersten Kapitel sind die Sprünge klar abgegrenzt, doch im fortschreitenden Lesefluss verschwimmen diese Grenzen immer mehr und beide Realitäten vermengen sich unmerklich.

Dabei behält Ted Dekker jedoch immer eine klare Sprache bei, die große Verwirrungen vermeidet. Leider schafft er es nicht immer, Abwechslung zu bieten, und verstrickt sich des Öfteren in Wiederholungen, die mit der Zeit eher negativ auffallen – etwas mehr Wortspielerei wäre hier wünschenswert gewesen, denn so gestaltet sich das Lesen zeitweilig sehr zäh und anstrengend. Mühe gegeben hat er sich hingegen sehr bei seinen Charakterdarstellungen, die jede für sich ein einzelnes Kunstwerk sind – auch hier noch grob geschliffen und genau deshalb mit so realen Ecken und Kanten, wie das Leben sie zeichnet.

Als Gesamtpaket betrachtet,

bietet Ted Dekkers Trilogie-Start eine willkommene Abwechslung zum aktuell typischen Buchmarkt, sowohl in der Umsetzung als auch von der Idee an sich. Sicherlich gibt es Schwachstellen, die das Lesevergnügen ein wenig schmälern, doch wer sich in die Geschichte fallen lassen und auf das Abenteuer einlassen kann,

der wird mit diesem Buch bestimmt seine Freude haben. Ob die Nachfolgebände den Erwartungen gerecht werden, bleibt zu überprüfen – eins ist jedoch sicher: Thomas Hunters weiterer Weg lohnt sich allemal.

Fazit:

Als Startschuss der Circle-Tri-

logie legt *Black – Die Geburt des Bösen* die Messlatte für beide Folgebände beträchtlich hoch. Trotz zahlreicher Wiederholungen und mitunter sehr zähflüssiger Passagen versteht Ted Dekker es, die Grenzen zwischen Realität und Traum für den Leser glaubhaft zu verwischen. Wenn die Schwachstellen in *Red* und *White* ausgemerzt wurden,



"Traumatisiert durch Zwangsektüre in der Schule"

Interview mit Ole Johann Christiansen - geführt von Verena Stöcklein

Ole Johan Christiansen (Co-Autor von Thomas Plischke; »Die Zombies«) und Oliver Dierssen (»Fledermausland«) haben sich einen Traum erfüllt - und mit NERDPOL einen Kleinverlag nur für Kurzgeschichten gegründet. Im Dezember 2011 erscheint die erste Anthologie »Die Untoten« mit Beiträgen von Bernhard Henzen, Christoph Marzi und anderen bekanntesten Gesichtern der deutschen Fantasy.



Verena Stöcklein hat sie zu ihrem Projekt befragt.

Verena: Viele der großen Verlage haben in den letzten Jahren Imprints für verschiedene Zielgruppen gestartet, z. B. PAN bei Droemer Knaur und demnächst ivi bei Piper. Was habt ihr mit Nerdpol vor? Was macht ihr, das die anderen nicht machen?

Ole: Erst mal ganz grundsätzlich: Wir sind keine Konkurrenz zu den großen Verlagen. Wir kommen aus der Fantasy-Szene, haben hier Freunde, Bekannte und Kollegen. Und mit denen möchten wir eben Kurzgeschichten rausbringen. Quasi direkt aus der Szene -

und direkt für die Szene. Hinter uns steht kein Konzern und keine Marktforschung. Wir probieren etwas aus, das es noch nicht gibt. Das ist alles.

Oliver: Was wir auf jeden Fall haben, ist richtig Bock auf gute Kurzgeschichten. Ist ja schon mal was. Besonders, wenn man welche verlegt.

Verena: Was ist denn das Besondere an der Kurzgeschichte?

Oliver: Na ja, vor allem sind sie mal kurz - sagt ja schon der Name! Man kann sie sich mal zwischendurch zu Gemüte führen, sie haben fast immer einen feinen Twist und man kann auch ordentlich experimentieren.

Ole: Leider gehen Kurzgeschichten im Vergleich zu Romanen auch in der Wahrnehmung vieler Leser ein bisschen unter. Warum das so ist, kann ich nicht sagen. Wahrscheinlich sind viele Leser durch die Zwangselektüre von Kurzgeschichten in der Schule einfach traumatisiert worden. Mit unseren Geschichten wollen wir aber etwas gegen dieses "Trauma" tun.



Oliver Dierssen

Verena: Ihr habt angekündigt, eure Bücher ausschließlich als eBooks zu veröffentlichen? Sind die Tage des gedruckten Buches aus eurer Sicht gezählt?

Oliver: Keineswegs! Wir lieben gedruckte Bücher. Man kann Eselohren reinknicken und sie in der Badewanne lesen. Und den Weberknecht an der Decke damit totwerfen. Es soll immer gedruckte Romane geben, davon sind wir überzeugt.

Ole: Für gedruckte Kurzgeschichten sieht die Sache allerdings etwas anders aus. Sammelbände mit Kurzgeschichten gelten in Deutschland als Kassengift. Wer Kurzgeschichten lesen will, hat ziemlich wenig Auswahl. Es gibt nicht-kommerzielle Anthos aus Kleinverlagen, die ziemlich teuer und schnell vergriffen sind (wobei das kein Vorwurf sein soll - eine ordentliche Printausgabe für Liebhaber hat eben ihren Preis). Die Situation wollen wir

ändern und gute Kurzgeschichten von bekannten Autoren zu erschwinglichen Preisen an den Leser bringen. Für kurze Stories ist das eBook super. Du kannst nebenbei beim Bahnfahren oder im Wartezimmer lesen. Und vor allem bleibt es bezahlbar.

Verena: Euer Verlagsname NERDPOL spricht eine deutliche Sprache. Seid ihr Nerds?



Ole Johan Christiansen

Ole: Daran besteht kein Zweifel. Ich baue auch LEGO, wenn keiner guckt. Und hab Star Wars-Figuren und von Playmobil mag ich die Dinosaurier-Jäger am liebsten und -

Oliver: Ole kommt noch eine Spur nerdiger rüber als ich, das liegt an seinem patentierten Thriller-Autoren-Vollbart. Ich kultiviere das Nerdige vor allem in den Abendstunden. Tagsüber in der Klinik ist es manchmal schwierig. Ärzte haben ja bekanntlich keine Mittagspause, sonst würde ich da heimlich Gameboy spielen oder wie die Teile heute heißen.

Verena: Euer erster Sammelband »Die Untoten« kommt mit einigen Schwergewichten der Phantastik daher. Geht es in dieser Richtung weiter - oder kommen auch neue Autoren zum Zug?

Ole: Es bleibt für uns momentan wenig Zeit, neue Autoren zu entdecken.

Deswegen sieht es momentan so aus: Wo Nerdpol draufsteht, sind bekannte Autoren drin. So weiß jeder, was er kriegt.

Oliver: Wobei ich niemals nie sagen würden. Es kann schon sein, dass nach und nach neue, frische Gesichter bei uns auftauchen. Wer weiß, welche Kurzgeschichtengenies dort draußen sitzen und auf den richtigen Moment warten, um aus der Deckung zu kommen.

Ole: Ähem, das hatten wir anders besprochen. Wo Nerdpol draufsteht ...

Oliver: Das Schöne am Kleinverlag ist ja, dass man wild und anarchisch arbeitet und sich nicht ständig mit irgendwelchen Managementbeschlüssen rumschlagen muss.

Ole: ... sind bekannte Autoren drin.

Oliver: Genau.

Verena: Wie habt ihr denn die Autoren ausgewählt? Es sind ja, wie versprochen, auch nur bekannte Namen dabei.

Oliver: Wir wollten uns bei der Auswahl möglichst wenig Grenzen setzen - alle veröffentlichten Fantasy-Schreibenden, die wir persönlich kennen und die bei uns mitmachen möchten, dürfen das auch, wenn eine neue Geschichte von ihnen in eines unserer Projekte passt. Noch so ein Vorteil des Kleinverlags.

Ole: Es gibt natürlich auch gewisse Grenzen, was den Umfang angeht, aber gerade inhaltlich wollen wir den Autoren viele Spielräume lassen, deshalb sind die Geschichten ja auch so unterschiedlich.

Die deutsche Fantasy ist schlichtweg ein ganz bunter Haufen von Autor/innen, die sich gut miteinander verstehen - eine Anthologie vom Nerdpol soll genau das demonstrieren.



MOON FAIRYTALE VI

Märchenhaft, was Märchen (nicht) schafft

Ein Beitrag von Angelika Mandryk

Märchen – durch unsere Kindheit haben sie uns begleitet, haben Trost oder auch Hoffnung geschenkt und meist mit phantastischen Einfällen brilliert. Als Halbwüchsiger war man, mehr denn je im Leben, begeisterungsfähig, hat weniger hinterfragt und wähnte sich erst viele Jahre später diesem Genre entwachsen. Nichtsdestotrotz können sich auch heute noch genügend Menschen, egal welchen Alters, dem Zauber des unschuldigen Geschichten-erzählens nicht erwehren.

Vor hunderten Jahren zumeist von Barden besungen und überliefert, gibt es heute wie damals Sammler, die sich für den Erhalt unterschiedlicher Werke verdingen. Die wohl bekanntesten sind Sprachwissenschaftler wie die beliebten, unvergessen-

nen Gebrüder Grimm. Ihren Anthologien und Aufzeichnungen entspringen Werke wie *Der Froschkönig*, *Rapunzel*, *Rotkäppchen*, *Dornröschen* und beinahe unzählige mehr. Viele ihre deutschen „Kinder- und Hausmärchen“ wurden verfilmt, ausgeschmückt und nicht zuletzt manche modern verpackt, um romantische Jugendliche zu erfreuen.

Doch es waren nicht nur die Gebrüder Grimm, die den Grundstein zum aktuellen Trend-Thema Märchen prägten. Auch französische Erzählungen wie „Die Schöne und das Biest“, morgenländische Klassiker wie die Sammlung „Tausendundeine Nacht“ und sozialkritische „Kunstmärchen“, wie zum Beispiel jene von Oscar Wilde, nehmen

heute noch großen Einfluss auf das Genre und die damit verbundenen Erwartungen.

Dieser Tage werden Märchen gerne zu Weihnachten als Sammlung in Kinderbuchabteilungen angeboten. Ein eigentlich überschaubarer Markt, der mit dem Beginn maßloser, jugendlicher Kaufkraft größer, aber auch anders geworden ist. Wir erinnern uns literarisch an Geschichten wie *Red Riding Hood – Unter dem Wolfsmond* von Blakley-Cartwright und Leslie Johnson. *Rotkäppchen ist auferstanden*, berichtete im Frühjahr 2011 so manches Medium. Dabei hat Sarah Blakley-Cartwright kaum mehr gemacht, als ein (*eher schlecht als recht*) ausgebautes Drehbuch vor Beginn des großen Kinostarts übereilt in die Läden zu bringen. Im Fokus: die

Liebe – infektiös übernommen aus dem erfolgreichen Dark-Fantasy-Genre. Bedenkt man die Möglichkeiten, so fällt es hier ebenso wie in ähnlichen Romanen schwer, Verständnis für die unwürdige, oberflächliche Auseinandersetzung mit der Thematik aufzubringen.

Denn verlassen wird sich derzeit gern auf simple Schlüsselreize. Schwerpunkte solcher Art, die Fan-Gruppen anlocken, deren interpretierte Träumereien zumeist leidenschaftlicher sind als das eigentliche Material. Ein ebenso gutes Beispiel *Ash* von Malinda Lo. Sie verwandelte ihr „Aschenputtel“ in ein unkonventionelles Mädchen, mengte etwas Magie sowie gleichgeschlechtliche Liebe bei und schuf damit ein Werk, das weder besonders überzeugend noch liebenswert gestaltet, dafür aber ideenreich ist. Zwei Beispiele, die zeigen, dass weniger Mühe für den Leser derzeit eigentlich mehr

sein soll. Zumindest in den Augen mancher Autoren, die sich auf Leichtgläubigkeit und viel guten Willen verlassen.

Dass man aber Märchen auch weitaus gelungener umsetzen kann, zeigen Jahr für Jahr und immer wieder die Walt Disney Company sowie DreamWorks Pictures. Animationsfilme wie *Rapunzel – Neu verföhnt*, *Der gestiefelte Kater* oder auch *Küss den Frosch* waren zum Teil zwar eigenwillig, glänzten aber durch liebevolle Details, zumeist spannende Ideen und vor allem Innovation, ohne den alten Charme der Vorlage zu verlieren. Gerade Letzteres sollte ebenso in der Literatur möglich sein, die sich zumeist tiefgründiger zeigen kann, als so manch visuelle Umsetzung. Dass so eine Mischung möglich ist, zeigt unter anderem Alex Flinn. Eine Schriftstellerin, die bewiesen hat, wie wesentlich unterhaltsam und

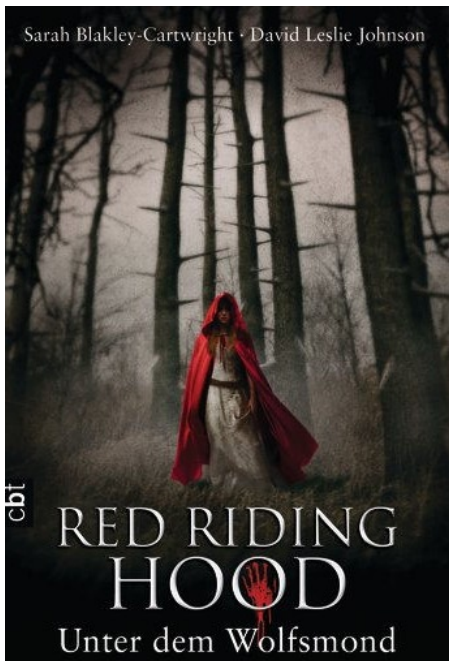
reich an Qualität die Aufarbeitung eines Märchens noch sein kann, und seitdem als Geheimtipp in diesem Genre gehandelt wird. Denn *Beastly* ist ein wunderbares Buch ganz ohne Erotik sowie Gewalt und hat damit den genreverwandten ähnlichen Romanen viel voraus. Die Autorin verlässt sich nicht auf billige Spannungseffekte, sondern schöpft ihre Möglichkeiten durch Emotion, Witz, Charme und ein bisschen Banalität wunderbar aus. Leidenschaftlich, verspielt, voller Werte und an sich ein Traum – so oder ähnlich sollen gute Märchen (heute wie damals) sein.

Weiterführend:

Rezension zu *Red Riding Hood – Unter dem Wolfsmond* Phantast 4 - Seite 56

Rezension zu *Beastly* Phantast 4 Seite 59

Rezension zu *Ash* <http://goo.gl/V77Vg>



Red Riding Hood – Unter dem Wolfsmond

Autoren: Sarah Blakley-Cartwright
 und David Leslie Johnson
 Übersetzung: Reiner Pfeleiderer
 Buch/Verlagsdaten: cbt, Februar
 2011, kartoniert, Klappbroschur
 Seiten: 296, 12,99 EUR [D]
 ISBN: 978-3-570-16124-1
 Genre: Dark Fantasy / Märchen

Eine Rezension von Angelika
 Mandryk

Klappentext

Zehn Jahre ist es her, dass Valeries Kindheitsfreund Peter verschwand und Valerie beim nächsten Vollmond einem Werwolf gegenüberstand – und von diesem verschont wurde. Nun ist Peter wieder da, und als sie ihn wiedersieht, packt die jetzt siebzehnjährige Valerie dieselbe wilde Leidenschaft wie dereinst. Zwar ist sie dem wohlhabenden Henry Lazar versprochen, aber Valerie würde alles dafür tun, um Peter nicht wieder zu verlieren. Doch dann wird am Tag nach Vollmond der leblose Körper eines jungen Mädchens gefunden. Kratzspuren und Bisse sprechen eine eindeutige Sprache: Der Werwolf ist zurück, und er hat sich ausgerechnet Valeries Schwester Lucie geholt. Alles deutet darauf hin, dass der Wolf allein wegen Valerie gekommen ist und nicht ruhen wird, bis er auch sie in seiner Gewalt hat.

Rezension

Sarah Blakley-Cartwright wuchs in Los Angeles sowie Mexiko auf, verfasste seit ihrer Kindheit verschiedene Texte und wurde bereits mit mehre-

ren Preisen geehrt. Die derzeit in New York City und Vancouver lebende Autorin schrieb parallel zur Entstehung des Kinoereignisses *Red Riding Hood* den gleichnamigen Roman.

>> Peter hielt den Kopf gesenkt. Valerie hatte das Gefühl, Rose wollte sie Henrys wegen bestrafen – obwohl sie doch gar nichts dafür konnte. Valerie wünschte ihnen den Tod. Sie wusste nicht, wen sie mehr hasste, Peter oder Rose. Während sie die beiden beobachtete, verschwamm ihr plötzlich alles vor den Augen. <<

Valerie ist anders als die anderen. Das wusste sie früh und es störte sie nicht. Sie war weder so unbeschwert noch so schwach oder langsam. Stattdessen kletterte sie auf hohe Bäume und suchte ihre Einsamkeit. Nichts war ihr wirklich wichtig, außer Peter, der schlussendlich aus ihrem Leben gerissen und aus dem Dorf verstoßen wurde. Warum, war nicht bekannt, denn in ihrem Dorf redete man nicht über solche Dinge. Man vergaß sie schlicht. Doch nun, zehn Jahre spä-

ter, ist Peter zurück und mit ihm eine scheinbar uralte, mächtige Gefahr. Valerie muss sich schlussendlich entscheiden: Heiratet sie den Mann, der sie liebt und versorgen kann, oder den leidenschaftlichen, unergründlichen Peter?

Ein Mädchen, das hübsch und begehrenswert ist. Zwei Männer, die es lieben. Ein Wolf und eine Entscheidung. – Die Inhalte dieses Romans sprechen eine klare, unmissverständliche Sprache. Im Grunde die gleiche wie viele andere, themenverwandte Jugendbücher, die derzeit den Markt überschwemmen. Doch nicht alle werden verfilmt. Oder anders herum: Nur wenige dieser Geschichten werden, einem Drehbuch entnommen, als Roman verpackt, um zwei Monate vor Kinobeginn noch zusätzlich diverse Kassen klingeln zu lassen. Prinzipiell eine Vorgehensweise, die verständlich ist und gegen die man kaum etwas einzuwenden hat, zumindest solange das Ergebnis stimmt. Ob das tatsächlich gelungen ist, bleibt jedoch eine, in diesem Fall, schwierig zu beantwor-

tende Frage. Denn für manche Leser könnte *Red Riding Hood* wohl tatsächlich ein gut gelungenes, schnell zu lesendes (Jugend-)Buch sein. Die Betonung liegt hierbei jedoch auf schnell; wirklich gut gelungen ist nämlich genau genommen wenig. Eine Tatsache, über die simpel, aber effektiv hinweggetröstet wird durch schnell zu lesende, drehbuchartige Kapitel, die (zumindest das muss man diesem Buch zugestehen) Spannung und Atmosphäre im Stil von *The Village* und *Sleepy Hollow* aufleben lassen. Detailarmut wird hierbei großgeschrieben. Sarah Blakley-Cartwright hat, zumindest dem Anschein nach und forsch ausgedrückt, das Drehbuch eins zu eins kopiert sowie scheinbar nur da und dort ausgeschmückt, wo es nötig war. Emotionen bleiben außen vor; die Protagonistin Valerie präsentiert sich als Einzelgänger und kann dem Leser nie wirklich sympathisch sein. Dafür ist sie zu kühl, zu undurchschaubar und zu wechselhaft. In einem Moment verehrt sie ihre Jugend-

liebe Peter; im nächsten wendet sie sich ab und wünscht ihm (aufgrund eines eigentlich leicht durchschaubaren Tricks seinerseits) den Tod. Und eben solche Dinge lassen den Leser schlicht und einfach den Kopf schütteln; schnell wird klar, dass weder Valerie noch die Menschen in ihrer Umgebung einem näheren, forschenden Blick standhalten. Ähnliche Reaktionen (oberflächlich und manchmal unmenschlich) beobachtet man in Valeries Umgebung. Die Dorfbewohner verkommen hierbei zu einer Masse Statisten, die einmal freundlich und im nächsten Moment furchtbar unmenschlich erscheinen. Sie kichern, sie lachen und Stunden zuvor ist ein unschuldiges Mädchen gestorben. Mal sind sie auf Rache aus, mal wollen sie jemanden opfern, um sich selbst zu retten, und dann reagieren sie schlussendlich doch gänzlich anders als erwartet. Unberechenbar und unglaubwürdig.

Ebenso wenig gefallen die diversen Logiklöcher sowie die innere Aufmachung des Romans. Sarah Blakley-Cartwright

soll mit ihren Texten Auszeichnungen gewonnen haben, doch findet man in ihren handwerklichen Fähigkeiten keine Raffinesse; nichts, was danach schreit, gelesen zu werden. Ihr Stil ist knapp gehalten; kaum intensiv, doch flüssig zu lesen. Die einzelnen Kapitel des Romans glänzen durch Wechselhaftigkeit; die standardartigen, sonst gut präsentierten Protagonisten werden szenenweise hin und her geschoben. Kurze Szenen, die als Film sicherlich funktionieren können, so jedoch den Eindruck von unnötiger Hast erwecken, die keinen Leser, der näher hinsehen möchte, zufrieden stellen kann. David Leslie Johnson, der Drehbuchautor, hat seine Arbeit jedoch gut gemacht und eine typische Dark-Fantasy-Geschichte erschaffen, die zwar nichts Neues bieten, jedoch durchaus fesseln kann. Als Leser fiebert man mit und gerade die letzten einhundert Seiten vergehen wie im Rausch; lassen nach der Auflösung hungern, die schlussendlich sitzt

wie die Faust aufs Auge. Es ist ein bemerkenswertes Ende. Ein bemerkenswert törichtes, das mitunter eben deshalb nicht bestehen kann, weil Valerie als Protagonistin zu wenig emotionaler Raum zugestanden wird. Ihre absurde Entscheidung ist nicht nachzuvollziehen. Weder ihr noch der Autorin ist man geneigt, die kopflose Darstellung zu vergeben, denn so simpel gestrickt ist die Welt nun einmal nicht. Auch nicht das eines siebzehnjährigen Mädchens, das rollende Köpfe, Tod und Zerstörung, vor allem aber die zerfetzte Leiche ihrer Schwester, mit ansehen muss. Was also bleibt? Fakt ist, dass der bestehende Charme, Bekanntes aufzugreifen und in eine lesenswerte Atmosphäre zu verpacken, durchaus greifbar ist. Für jugendliche oder eher kritiklose Leser mag das auch genügen, doch bleibt zu sagen, dass die Handlung eben nicht und auf keinen Fall für Kinder (*ab dreizehn laut Verlag*)

geeignet ist. Weder die Handlung noch diese Brutalität und erst recht die innere Moral.

Warum rennen sie alle? Was hat ihnen das Leben denn jemals gegeben? Sie haben die ganze Zeit dem Wolf gehört. Und jetzt ist er zurückgekommen und holt sich, was immer schon sein war.

(Seite 190)

Fazit

Red Riding Hood ist eine, trotz vieler nicht unerheblicher Mängel, unterhaltsame und schnell zu lesende Wiederaufarbeitung eines wohlbekanntes Märchens, die fast schon nach einer Fortsetzung schreit. Eine, die neben der eher lieblosen inhaltlichen Aufmachung zusätzlich eine ebenso unstimmgie wie haarsträubende Auflösung auszugleichen hat. Dennoch kann dieser Roman trotz aller Makel für sehr romantisch angehauchte Leserherzen geeignet sein. Gelungener Atmosphäre und Lesefluss sei Dank: gerade noch drei Sterne.



Beastly

Autor: Alex Flinn
Buch/Verlagsdaten: Baumhaus, Juli 2010, kartoniert, Klappbroschur
Seiten: 336, 12,99 EUR [D]
ISBN: 978-3-8339-3844-3

Genre: Dark Fantasy / Märchen

Ein Artikel von Angelika Mandryk

Klappentext

Kyle Kingsbury ist eine Bestie. Nachts streift er durch New York – als hässliches Monstrum. Doch Kyle war nicht immer so. Früher hätte jeder gern mit diesem gutaussehenden, intelligenten und bei Mädchen beliebten Kerl getauscht. Aber Kyle war auch arrogant und eingebildet. Zur Strafe wurde er verflucht und muss nun als grässliches Biest durch die Stadt laufen. Jetzt kann nur noch die Liebe diesen Fluch brechen. Wird Kyle erlöst werden?

Rezension

Alex Flinn, geboren 1966 in New York, lernte bereits mit drei Jahren Lesen und wollte schon als Kind Schriftstellerin werden. Nach dem Besuch einer Schauspielschule und einer Gesangsausbildung lebt sie heute als erfolgreiche Jugendbuch- und Bestsellerautorin in Miami und präsentiert mit *Beastly* nun einen Jugendroman, der ein doch schon altes, aber beliebtes Märchen in ein modernes Licht rückt.

>> Als ich wegging, ertappte ich mich bei einem Lächeln. Warum hatte ich das getan?

Es war doch sonst nicht meine Art, nett zu hässlichen Entlein zu sein. Ich fragte mich, ob sich alle armen Menschen über dumme Kleinigkeiten so freuen. Ich konnte mich gar nicht daran erinnern, wann ich mich das letzte Mal für etwas begeistert hatte. <<

Kyle Kingsbury ist der Sohn eines reichen, sehr bekannten Vaters. Von Beginn an wurde ihm vermittelt, was im Leben wirklich wichtig ist: gutes Aussehen, Reichtum und Überlegenheit. Und Kyle war ein braves, lehrreiches Kind. Mit seinem Charme besticht er nun die ganze Schule und zeigt sich moralisch gesehen von seiner schlechtesten Seite. Ansehnlich, wie er ist, sieht ihm das jedoch jeder nach; bis auf eine Frau. Eine, die ihm zeigen möchte, welche Gefühle sich vielleicht auch in ihm verbergen und was es bedeuten kann, schrecklich hässlich zu sein ...

Lindy hingegen hat gänzlich andere Probleme. Als Tochter eines armen Vaters, der Drogen über das Wohl seiner Tochter stellt, fällt es ihr schwer, sich durch den Tag zu kämpfen. Das junge Mädchen arbeitet, was sie kann, um sich eine tolle Ausbildung leisten zu können,

die sie in derselben Schule wie Kyle genießt. Unsichtbar, wie sie für ihn und für andere ist, bemüht sie sich, endlich unabhängig zu werden und für ihre Freiheit zu kämpfen. Ein Kampf mitunter auch gegen ihren Vater, der die Schülerin letztendlich in Kyles Fänge drängt.

Märchen sind im Trend. Ob jüngst *Ash (Aschenputtel)* von Mailinda Lo oder *Red Riding Hood (Rotkäppchen)* von Sarah Blakley-Cartwright – sie alle erzählen alte, teilweise sehr bezaubernde Geschichten in neuem Gewand. So auch *Bestly* von Alex Flinn, die in ihrer Version von „*Die Schöne und das Biest*“ scheinbar versucht die Werte des so bekannten Disney-Märchens in Einklang mit der Moderne zu bringen. Und so begleitet der geneigte Leser den Ich-Erzähler Kyle vorerst durch seinen Alltag und durch ein sehr amüsant wirkendes Chat-Gespräch. Schnell wird hierbei der Charakter des jungen Mannes an den Leser gebracht und sein Problem. Denn Kyle tappt Schritt für Schritt seinem Verderben entgegen und er fühlt genau, dass es jemand auf ihn abgesehen hat. Eine Hexe in die-

sem Fall. Sie verwandelt den Sechzehnjährigen bald darauf in eine fürchterliche Bestie und liefert den Jungen damit sich selbst und einer für ihn völlig neuen Realität aus. Zwei Jahre hat Kyle von nun an Zeit, zu lieben (*was an sich für ihn schon unmöglich scheint*) und geliebt zu werden. Letzteres scheint vollkommen aussichtslos und Alex Flinn nimmt sich von da an für sehr vieles sehr viel Zeit. Vermutet man zu Beginn noch, eine laue Liebesgeschichte serviert zu bekommen, so überrascht die Handlung mit Genügsamkeit und Ausdauer. Eine, die auch der Leser beweisen muss. Denn Kyle und sein Innerstes stehen im Zentrum und damit auch seine Veränderungen, seine Weltanschauung und seine immer mehr zusammenbrechende Welt. Von Freunden gemieden und von seinem Vater verstoßen, lebt er schlussendlich allein mit seinem blinden Lehrer und einem Hausmädchen abseits der Gesellschaft New Yorks. Nachts streift er durch die Straßen; am Tag verkriecht er sich. Bis er einen magischen Spiegel erhält und sich in sei-

ner Langweile an ein Mädchen erinnert. Eines, dem er vor mehreren Monaten eine weiße Rose geschenkt hat und das nun (*wie er bald feststellen muss*) in Gefahr zu schweben scheint.

Kyle, der seine Chance beinahe schon wittern kann, entschließt sich von diesem Moment an dazu, das Mädchen bei sich einzusperren. Es zu entführen. Fest entschlossen (*was den Leser freilich sehr zu unterhalten versteht*), sie zu lieben und sehr hoffentlich auch geliebt zu werden, pocht er auf ihre Zuneigung und ab diesem Moment, also ab der Hälfte des Buches, wird die Geschichte von Kyle nicht mehr nur dramatisch oder nachdenklich, sondern höchst amüsant. Alex Flinn zeigt große Freude daran, ihren Protagonisten gegen eine Wand laufen zu lassen, der sich zu diesem Zeitpunkt jedoch schon ein wenig verändert hat. Kyle (*und das ist das Schöne daran, auch im Vergleich zum Film*) hat Lindy nicht unbedingt gebraucht, um sein Schicksal etwas leichter zu nehmen. Stattdessen entwickelte er verschiedene Formen von Gefühlen und Einsichten und züchtet in einem selbst ge-

bauten Glashaus Rosen heran. Bemüht, dem Mädchen Zeit zu geben, die er nicht hat. Was dann folgt, sind wunderbare einhundertfünfzig Seiten höchst erfreulicher Unterhaltung. Endlich hält man mit „*Beastly*“ ein Buch in den Händen, das sich die Bezeichnung Jugendbuch verdient und damit auch Werte in den Vordergrund stellt. Kleinigkeiten ins Zentrum der Geschichte rückt, über die es sich nachzudenken lohnt und die sicherlich ebenso verträumte Erwachsene zu erfüllen verstehen. Gewalt wird nur bedingt Thema und ist auch nicht notwendig, um zu vermitteln, was schlussendlich gesagt werden will: Wahre Schönheit kommt von innen!

Und nun ein paar Worte *zum aktuellen Kinofilm*:

Lindy und Kyle sind mit Vanessa Hudgens und Alex Pettyfer gut besetzt. Beide spielen ihre Rollen annehmbar und erfüllen mit diesem Film in jedem Fall die Erwartungen des jugendlichen Besuchers, der eine solche Geschichte, so dargestellt, eben nicht lächerlich,

sondern nur rührend finden kann. Und so gesehen funktioniert die Verfilmung, für sich genommen, recht passabel, weicht jedoch in vielen Dingen von der Romanvorlage ab, die einfach um Längen vielschichtiger ist. Kyle wird in diesem Fall nicht als Biest dargestellt. Er ist schlicht ein Mann, übersät mit Narben und hässlichen Tattoos. Seine Liebe zu Lindy ist eine Notwendigkeit, um sich zu verändern, was natürlich romantisch klingt, jedoch dem Buch einfach nicht gerecht werden kann. Ein bisschen spannend, verdreht, was den Inhalt betrifft, und schlussendlich natürlich auch herzlich gedreht. Ein Kinobesuch lohnt sich nur dann, wenn man sich schon von Beginn an bewusst ist, was es zu sehen geben wird: ein Märchen für Jugendliche und Junggebliebene, die nicht kritisch hinterfragen, sondern unterhalten werden wollen.

Ich liebe dich, dachte ich. Aber ich sprach es nicht aus. Es war nicht so, dass ich befürchtete, sie würde mich auslachen. Dafür war sie viel zu götig. Viel mehr Angst hatte ich davor, dass sie es nicht

erwidern würde. Ich dachte an das Poster, das im Zimmer eines Mädchens hing, das ich mal gekannt hatte. Ein Schmetterling war darauf abgebildet, zusammen mit den Worten: Wenn du etwas liebst, dann lass es los. Versteht sich von selbst, dass ich das damals superbescheuert fand ...
(Seite 246)

Fazit

Beastly von Alex Flinn ist ein wunderbares Jugendbuch ohne Erotik und Gewalt und hat damit so manch ähnlichem Roman viel voraus. Denn die Autorin verlässt sich nicht auf großartige (oder billige) Spannungseffekte, sondern allein auf Emotion. Witz, Charme und ein bisschen Banalität begleiten den Leser durch die Handlung, die nicht überraschen kann, jedoch einfach nur liebenswürdig und schlicht gestaltet ist. Von Herzen: vier Sterne und für so einen gelungenen Jugendroman noch ein halber dazu!

Weiterführende Links:

Rezension zu Ash
<http://goo.gl/ag0Ru>



MOON FAIRYTALE III



Der siebte Schwan

Autor: Lilach Mer

Buch/Verlagsdaten: Heyne, Januar 2011, Paperback, Klappenbroschur, 560 Seiten

ISBN: 978-3-453-52749-2

Genre: Fantasy

Eine Rezension von Judith Gor

Wilhelmina, die von den meisten bei ihrem Kosenamen Mina gerufen wird, ist ein wohlgezogenes Gutsmädchen mit einer etwas zu stark blühenden Phantasie. Zumindest nach Meinung ihrer Eltern und des Herrn Doktor, der gar das Wort „verrückt“ in Zusammenhang mit dem jungen Mädchen gebraucht. Mina belauscht dieses Gespräch und flüchtet sich, entsetzt von dieser Anschuldigung, auf den Dachboden, der ihre Zuflucht ist. Hier tanzt sie mit lichtgemachten Damen und betrachtet verträumt das Bild zweier Jungen. Zwillinge, die ihr geheimnisvoll zulächeln und die vergessene Saiten in Mina zum Klingen bringen. Als der Taterkönig Karol auf dem Gut erscheint und die Melodie seiner Drehorgel erklingt, ist Mina wie verzaubert und muss ihm unbedingt folgen. Sie verlässt das Gut, flieht vor dem Doktor, der sie wegbringen will, und findet neue Freunde bei den Tatern ...

Die Autorin konzentriert sich stark auf ihre Protagonistin

Mina, die man während des Lesens schnell ins Herz schließen kann. Zwar ist das Mädchen oft unsicher, doch genauso oft gelingt es ihr, sich zu überwinden. Die Tater, ein fahrendes Volk, sind ihr dabei eine wichtige Stütze. Auch sie sind allesamt sympathisch, ganz im Gegensatz zu Minas Eltern. Diese wirken steif und unpersönlich, wie es in der damaligen Zeit wohl oftmals war. Der Doktor dagegen kommt hinter seiner freundlichen Maske regelrecht bedrohlich daher, auch wenn man ihn nicht direkt als „böse“ bezeichnen könnte. Ganz anders sind die Tater, die vom Volk als Zigeuner verspottet werden und vielen üblen Gerüchten ausgesetzt sind. Doch ihre wilde Freiheit beinhaltet eine Herzlichkeit und Offenheit, die Mina aufblühen lässt und an der der Leser beim besten Willen nichts Schlechtes finden kann. Ihre Naturverbundenheit ist beeindruckend und die Geschichten, die in ihrem Volk leben, sind von unglaublichem Charme. Der Verlag greift bei seinen

Umschreibungen wieder einmal sehr hoch und nennt Werke wie *Alice im Wunderland* und *Die unendliche Geschichte* als Vergleiche für dieses Werk. Ein Debütroman kann es dabei kaum mit diesen Literaturklassikern aufnehmen. *Der siebte Schwan* muss sich jedoch keinesfalls hinter diesen verstecken – nur ganz auf Augenhöhe schafft er es nicht. Muss er aber auch nicht, denn für ein Debüt ist Lilach Mers Roman beinahe zu gekonnt geschrieben. Man neigt anzunehmen, dass dutzende unveröffentlichte Werke in ihrer Schublade ruhen – so wunderbar gelungen sind die Formulierungen, so beeindruckend ihre zarte und manchmal auch erschreckende Metaphorik. *Der siebte Schwan* lebt von seinem schwer verträumten Stil und den vielen leisen wie auch lauten Klängen, die eine beinahe surreale Atmosphäre schaffen. Doch gerade bei diesem lyrischen Schreibstil liegt auch der Knackpunkt der Geschichte. Zwischen den vielen, kreativen Umschreibungen und der

unfassbaren Fülle an Beschreibungen geht der Überblick oftmals etwas unter.

“Es lag etwas über dieser Tür; ein Hauch von etwas, das nicht wirklich Bosheit war, nicht Tücke. Stille eher, aber eine ganz andere Stille als die schläfrige, staubige Düsternis in den alten Kellern. Eine Stille, die wartete. Die beobachtete und selbst nichts preisgab. Die verborgen blieb, auch wenn die Tür geöffnet wurde - die einzige Tür.”

(Seite 475-476)

Vor allem in der ersten Hälfte des Romans wird die Storyline sehr sorgsam und mit wahnwitzig viel Liebe zum Detail aufgebaut. Grundsätzlich wünschenswert, doch man sieht sprichwörtlich manchmal vor lauter Bäumen den Wald nicht mehr. Für die Zukunft würde man sich wünschen, dass Lilach Mer weiterhin so wunderschön schreibt, aber ein klein bisschen weniger Detailschmuck anlegen

würde. *Der siebte Schwan* ist zudem kein Buch zum Weglesen. Lilach Mer verwendet konsequent Wortwiederholungen als Stilmittel, schreibt teilweise extrem verschachtelte Sätze, die von hoher Schreibkunst zeugen, aber auch Konzentration seitens des Lesers verlangen. Man muss sich auf die wunderbaren Worte einlassen, ein wenig innehalten und genüsslich lesen. Für Vielleser, die dem oftmals standardisiert wirkenden Stil vieler Autoren nicht mehr viel abgewinnen könnte, ist *Der siebte Schwan* mehr als einen Blick wert. Ebenso für jene, die nicht nur unterhalten werden wollen, sondern gerne in zauberhaften Worten schwelgen. Die sich Zeit nehmen wollen, um zwischen den bunten Gespinnsten nach den vielen, versteckten Botschaften zu suchen. Denn es lohnt sich.

Anfangs wird Minas Leben auf dem Gut so realistisch geschildert, dass man sich tatsächlich in die damalige Zeit hineinversetzt fühlt. Auch wenn sich diese

steife, förmliche Welt nicht gut anfühlt. Wirklich interessant wird es allerdings erst, wenn die Phantastik in die Geschichte hereinbricht und den Leser mit auf eine Reise durch wunderschöne, irrealer Wälder und Seen sowie bedrohliche Häuser und Anstalten nimmt. Kreative Ideen begleiten den Lesefluss, der sich, wie bereits angesprochen, stellenweise etwas zäh gestaltet. Gerade für ein Jugendbuch ist ein solcher Stil schwierig, und auch wenn die Protagonistin so jung ist, kann man diesen Roman schwer jungen Lesern zuordnen. Dafür ist der Stil etwas zu schwer, für leserprobte Jugendliche aber sicherlich trotzdem empfehlenswert. Außerdem finden auch Erwachsene großen Spaß an Minas wundersamer Reise und

es gelingt ihnen wohl leichter, hinter die vielen Andeutungen und Geschichten zu blicken, die sich wie schillernde Fäden durch diesen Roman ziehen.

Der siebte Schwan zeigt eine andere Welt, die parallel zu der unseren existieren sollte. Dass dies reine Phantastik ist, würde kaum jemand bestreiten, doch zeigt der Roman auch, wie schnell wir die Phantasie eines Menschen als bloße Spinnerei abtun. Und wie wichtig gerade für junge Menschen Geschichten sind. Der Roman wird als stabiles Paperback mit verträumtem Cover präsentiert und wartet im Anhang mit kleinen Erläuterungen zu den Tatern auf. Wer es nur häppchenweise lesen möchte, kann dies problemlos tun. Auch regelmäßigen Transport

im Rucksack übersteht das Paperback tadellos. Qualitativ gibt es da nichts auszusetzen.

Fazit

Der siebte Schwan ist ein schwer verträumtes und gleichzeitig modernes Märchen mit unglaublichem Charme. Eine Geschichte über die Macht der Phantasie und freundschaftlichen Liebe. Die kunstvolle Sprache zwingt den Leser dabei zum langsamen und genüsslichen Lesen, doch wer sich darauf einlässt, wird große Freude mit diesem wunderbaren Debütroman haben! 4 von 5 Sternen.

Interview mit Lilach Mer

<http://goo.gl/l2DcD>



50 Words for Snow

Interpret: Kate Bush

Label: Noble & Brite Ltd (EMI, November 2011)

Eine Rezension von Rupert Schwarz

Die Märchenerzählerin ist zurück.

Kate Bush ist eine Künstlerin, die sich nirgendwo klar zuordnen lässt und ein wenig außerhalb aller Konventionen steht. Ihre größten Erfolge feierte sie mit dem Album *Hounds of Love* Mitte der 1980er Jahre. Sowohl "Running up that Hill" als auch der Titelsong des Albums waren internationale Hits. Dann dauerte es immer länger, bis das nächste Album herausgebracht wurde. Auf das Album *Aerial* musste man dann zwölf Jahre warten, und so überrascht es, dass bereits nach 'nur' sechs Jahren das neue Album erschien.

Um es vorwegzunehmen: Kate Bush hat der Pop Musik endgültig abgeschworen. Das neue Album '50 Wörter für Schnee' ist ein Konzeptalbum über den Winter. Es enthält nur sieben Titel, aber diese sind so lang, dass die Gesamtspielzeit mit 65 Minuten die normale Albumlänge durchbricht. Spätestens

das macht dem Zuhörer bewusst, dass dies keine gewöhnliche CD ist. Tatsächlich haben alle Songs mit dem Winter zu tun, aber auch mit dem Übersinnlichen und Phantastischen.

"*Snowflake*": Der Song zu Beginn ist bereits eine Überraschung, denn nicht Kate Bush beginnt dieses Lied, sondern ihr 13-jähriger Sohn Albert McIntosh, der mit tadelfreiem Knabentenor in die Rolle der Schneeflocke schlüpft, mit der Kate ein Duett singt. Der Song ist sehr ruhig und scheint dahinzufließen zu einer Klavierbegleitung. Albert singt von den Gedanken der Schneeflocke, während Kate ihr Mut macht und antwortet: „The World is so low. Keep falling, I'm waiting.“ Das ist ein Lied, das ich zu gerne einmal von einem Knabenchor vorgetragen hören würde. Ich glaube, das wäre Gänsehaut pur.

"*Lake Tahoe*": Auch dieser Song ist ein Duett, das Kate mit einem Opernsänger zu eher jazzigen Klängen darbietet. Inhalt ist eine

viktorianische Geistergeschichte über eine Frau, die mit ihrem Hund ertrinkt. Es ist erstaunlich, wie der Kontertenor und die Sängerin harmonieren und teilweise in sehr moderne Klänge abdriften. Das ganze Stück ist eine komplexe Komposition von 11 Minuten, die zwischen Genres und Stilrichtungen hin und her pendelt, aber auch den typischen Kate-Bush-Sound enthält. Und es ist bezeichnend, dass sie in einem Song eine Pause von 5 Sekunden unterbringen kann, ohne dass dies weiter auffällt, weil die Pause an dieser Stelle eben passt.

“Misty”: Der ruhige Song kommt lediglich mit Klavier und moderatem Schlagzeug aus. Kate erzählt fast naiv vom Bauen eines Schneemanns, driftet dann aber erwartungsgemäß ins Phantastische ab und verliebt sich in den künstlichen Mann. Die Geschichte wird zur Ballade über die Vergänglichkeit der Liebe.

“Wild Man”: Dieser Song wurde in gekürzter Form vorab als

Single veröffentlicht und es ist schon klar, dass es hier um den Yeti geht. Kate Bush erzählt die Geschichte einer Forschergruppe im Himalaya-Gebirge. Wieder lässt sie das alte England auferstehen und konfrontiert stoische Briten mit dem Unbegreiflichen. Interessant an dieser Nummer ist der Refrain, der ein wenig an die schrägen Harmonien eines David Bowie erinnert.

“Snowed in at Wheeler Street”: Dieser Song ist wiederum ein Duett, doch dieses Mal mit niemand Geringerem als Elton John. Das überrascht keineswegs, denn Kate hatte nie Probleme, prominente Gastmusiker zu finden. So gab es schon ein Duett mit Rowan Atkinson (!) und Peter Gabriel. Als Musiker konnte sie u. a. Nigel Kennedy und Prince gewinnen. Der Song an sich beschreibt die unsterbliche Liebe zweier Seelen, die sich seit der Antike immer wieder begegnet sind. Sie beschreiben, wie sie von den Hügeln Rom

brennen sahen oder wie sie im zweiten Weltkrieg auf gegnerischen Seiten kämpften. Elton John singt erstaunlich tief, so dass man ihn zunächst gar nicht erkennt. Doch spätestens wenn das emotionale „I don’t wanna lose you again“ kommt, dann wird es klar. Eine wirklich tolle Nummer.

“50 Words for Snow”: Dieser Song konnte mich zunächst nicht überzeugen. Der bekannte englische Sprecher rezitiert die 50 Wörter für Schnee, wobei Kate ihn anfeuert: „Come on Joe / It’s not just the Eskimo / Let me hear your 50 words for snow“. Hört man jedoch genauer hin, dann wird klar, dass es keineswegs diese Wörter sind, sondern eher Begriffe aus dem Winter oder auch Unsinn. Forscht man noch mehr nach, findet man heraus, dass auch unter anderem die elfische und klingonische Entsprechung für Schnee vorkommt, was endgültig dem Hörer klar macht, dass dieser Song nicht ernst genommen werden will.

“*Among Angels*”: Mit dem letzten Lied findet das Album einen sehr ruhigen Ausklang. Dieser Song ist der schwächste eines ansonsten sehr starken Musik-Albums. Er plätschert dahin und seine Aussage blieb mir bislang verschlossen.

Nach mehrmaligem Hören des Albums kann man sagen, dass dieses Album vielleicht das beste der Künstlerin ist, definitiv aber das reifste. Vom Ausdruck der Musik muss man sagen: Kate Bush singt

nicht nur über den Winter, sie bringt ihn mit ihren melancholischen Klängen wunderbar zum Ausdruck, und wenn das Album bereits jetzt im recht sonnigen November sehr schön und stimmig klingt, so wird es im kalten Januar mit einer Tasse Tee in der Hand noch viel besser klingen. Vor allem aber klingt das Album im Geiste nach. Es kommt selten vor, dass mich Musik so berührt, dass Teile der Stücke immer wieder im Geiste nachhallen und fast ein Reflektie-

ren der Musik erzwingen - und die Musik muss auch reflektiert werden, denn dies sind weitestgehend sehr sperrige Stücke fernab der Autobahnen des Mainstreams. Wer sich aber auf sie einlässt, wird Wunderbares und Wundersames entdecken. Auf den Punkt gebracht: Ich rate all jenen Leuten vom Kauf dieser Platte ab, die Musik lediglich nebenher hören wollen. Mit diesem Album muss man sich beschäftigen und allen, die dazu bereit sind, sei *50 Words for Snow* empfohlen.



Die Chroniken von Amber – ein Gegenentwurf zu Narnia

Ein Beitrag von Rupert Schwarz

Ähnlich wie bei Narnia geht es in Amber um eine Parallelwelt, jedoch mit einem feinen Unterschied: Amber ist das Original und unsere Welt ist nur einer von unzähligen Schatten Ambers. Roger Zelazny setzte diese Idee mit insgesamt zehn Romanen konsequent um. Die einzelnen Bände lassen sich in zwei Teil-Zyklen mit jeweils fünf Bänden und einer durchgehenden Handlung gliedern. So spricht man von den ersten und zweiten Chroniken von Amber.

Die Prinzen von Amber 1

Serie: Die Chroniken von Amber,
Bände 1 bis 5

Originaltitel: First Chronicles of
Amber (1970 - 1978)

Autor: Roger Zelazny

Übersetzung: Thomas Schlück

Buch/Verlagsdaten: Area Ver-
lag, 814 Seiten, ISBN: 978-
3899964387, Neuauflage der
Heyne-Ausgaben

In einem Krankenhaus erwacht ein Mann aus einem Koma und versucht verzweifelt seine Erinnerungen zu rekonstruieren. Ein Autounfall hatte ihn nicht nur lebensgefährlich verletzt, sondern offensichtlich auch noch sein Gedächtnis in Mitleidenschaft gezogen. Doch sein Urteilsvermögen ist nicht getrübt und das Misstrauen gegenüber der Krankenschwester bestätigt sich, als er sich gewaltsam Zutritt beim Chefarzt verschafft. Dieser steht unter Drohungen, dass der Mann Cory heißt und seine

Deutscher Titel	Originaltitel	Jahr
1. Corwin von Amber	1. Nine Princes of Amber	1970
2. Die Gewehre von Avalon	2. The Guns Of Avalon	1972
3. Im Zeichen des Einhorns	3. The Sign of the Unicorn	1975
4. Die Hand Oberons	4. The Hand of Oberon	1976
5. Die Burgen des Chaos	5. The Courts of Chaos	1978

Schwester ihm den Auftrag gab, ihn schlafend zu halten. Cory macht sich also zu seiner Schwester auf, und es gelingt, seine überraschte Verwandte über seinen Gedächtnisverlust im Dunkeln zu halten. Dann taucht sein Bruder Random auf und mit ihm einige seltsame Gestalten, die Cory töten wollen. Gemeinsam gelingt es den Geschwistern, die Feinde zu besiegen, und nun erfährt der Mann auch seinen richtigen Namen: Corwin von Amber.

Als Random, der ebenfalls von Corwin erfolgreich getäuscht wird, vorschlägt, nach Amber zu reisen, willigt Corwin ein, und so bricht er auf zu einer Reise durch die Schattenwelten nach Amber. Nach und nach erfährt Corwin die Wahrheit: Er hat neun Brüder und der Thron des Vater ist seit langem verweist. Sein gehasster Bruder Erik schickt sich an, den Thron zu besteigen, und so schwört Corwin, dies zu verhindern. Er scheitert, doch bald stellt sich heraus, dass es um viel mehr als um den Thron eines Königreichs

geht. Die Existenz von Amber und aller Schattenwelten steht auf dem Spiel.

Roger Zelaznys Amber-Zyklus ist in der Tat ein Klassiker der Fantasy und eigentlich mit keinem anderen Werk des Genres vergleichbar. Die Geschichte um die herrschenden Monarchen Ambers ist sehr originell und der Autor erzählt eine Geschichte voller interessanter Wendungen. Die ersten Chroniken von Amber umfassen fünf Romane, die aufeinander aufbauen, und jeder bringt neue Wahrheiten ans Licht. Zwar erlangt Corwin schon während des ersten Romans sein Gedächtnis zurück, doch die Wahrheit erfährt er erst nach und nach, und bis zum Schluss weiß er nicht, ob er Spieler oder Spielfigur in einem Kampf der höchsten Mächte ist. Besonders die Macht Corwins und seiner Brüder fasziniert. Sie altern nicht, können aber gewaltsam ein Ende finden. Doch dies ist nicht so einfach, denn die Familie verfügt über starke Kräfte und die Fähig-

keit, durch die Schattenwelten zu wechseln. Mit Trumpfkarten (ein weiterer sehr schöner Aspekt der Geschichte) können sie nicht nur untereinander Kontakt aufnehmen, sondern auch sich über noch so weite Entfernungen teleportieren. Dies macht Corwin und seine Brüder zu sehr gefährlichen Gegner.

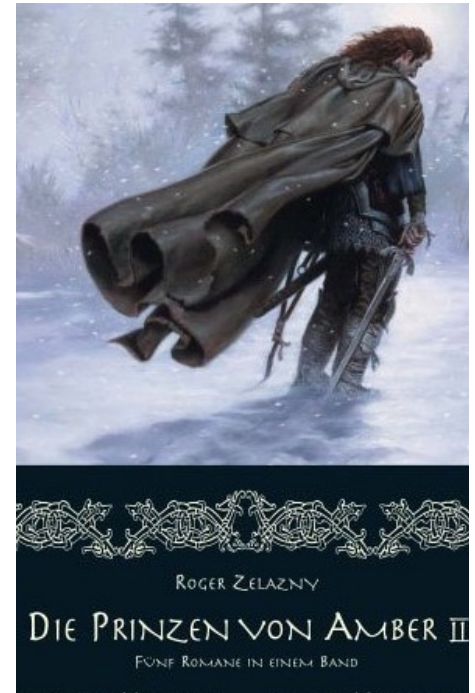
Und dann ist da noch das Muster, das Corwins Vater Oberon zeichnete und das das letzte Bollwerk gegenüber den Burgen des Chaos darstellt. Wieder eine sehr originelle Idee in einem Roman, der mit neuen Ideen nicht geizt. Die Romane werden von Anfang bis Ende aus der Sicht Corwins von Amber erzählt, und da der Held des Buchs keineswegs ein einfacher Charakter ist, hat der Leser zunächst einige Mühe, in die Geschichte zu finden. Aber das kommt schon, und dann hat man großes Vergnügen an der Geschichte und Corwins sehr knappen Erzählungen.

Insgesamt also eine Geschichte, die nicht ganz einfach zu lesen, aber durchaus lohnenswert ist. Auch heute, mehr als 30 Jahre

später, wirkt diese Geschichte noch sehr interessant und innovativ und beschert viele Stunden Lesevergnügens.
9 von 10 Punkten.

Die Prinzen von Amber 2

Serie: Die Chroniken von Amber, Bände 6 bis 10
 Originaltitel: Second Chronicles of Amber (1985 - 1991)
 Autor: Roger Zelazny
 Übersetzung: Thomas Schlück
 Buch/Verlagsdaten: Area Verlag, 880 Seiten, ISBN 978-3899963960, Neuauflage der Heyne-Ausgaben



Deutscher Titel	Originaltitel	Jahr
6. Die Trümpfe des jüngsten Gerichts	6. Trumps of Doom	1985
7. Das Blut von Amber	7. Blood of Amber	1986
8. Zeichen des Chaos	8. Sign of Chaos	1987
9. Ritter der Schatten	9. Knight of Shadows	1989
10. Prinz des Chaos	10. Prince of Chaos	1991

Merlin, der Sohn von Corwin von Amber und Dara von den Burgen des Chaos, wandelt zwischen den Welten. Seit Jahren lebt er friedlich auf Amber, doch dann holt ihn seine Vergangenheit ein. Die Taten seines Vater machen ihn zum Ziel

einer Fehde, doch schon bald zeigt sich, dass mehr hinter all den Ereignissen steckt. Wie sein Vater zuvor versucht Merlin sich Klarheit zu verschaffen, und jede neu errungene Information wirft neue Fragen auf. Am Ende muss sich

Merlin entscheiden, ob er für die Ordnung des Musters - und somit zu Amber - steht oder zu den Mächten des Chaos. Merlin selbst denkt nicht im Traum daran, sich zu entscheiden, doch wie lange kann er gegen die beiden feindlichen Mächte be-

stehen? War in den ersten Chroniken von Corwin die Rede, so erzählt nun Merlin in der ersten Person. Die Geschichte ist den ersten Chroniken nicht unähnlich. Auch Merlin steht im Zentrum von Aktivitäten, die er nicht recht verstehen kann, und erst nach und nach erfährt er (und der Leser) die Details.

Die Geschichte ist interessant, kommt aber nicht an die erste Chronik heran. Dadurch, dass Merlins Mutter von den Mächten des Chaos abstammt, kommt ein neuer Aspekt in die Geschichte. Allerdings haben sich die Dimensionen im Vergleich zur ersten Geschichte verändert.

Merlin, die Familie von Amber und die Burgen des Chaos sind nicht so mächtig wie im ersten Buch, in denen Corwin fast gottgleich beschrieben wurde. Nun ist Amber eines von vielen Königreichen (wenn auch das mächtigste und wichtigste) und thront nicht mehr über allen. Die ganze Geschichte hat also einen deutlich stärkeren Fantasy-Touch. Doch es lohnt sich durchaus, die zweiten Chroniken von Amber zu lesen. Die Geschichte ist interessant, spannend und wendungsreich. Und Merlin ist eine sympathischere Figur als Corwin. Dies macht es dem Leser einfacher, in die Geschichte

hineinzufinden. Alles in allem eine gelungene Fortsetzung, mit der es Roger Zelazny gelang, vor seinem Tod noch alles zu einem stimmigen Ende zu bringen.
7 von 10 Punkten

Man sieht schon, dass die zweite Hälfte des Zyklus nichts wirklich Neues mehr bringt und an die Großartigkeit der ersten fünf Teile nicht herankommt, aber trotzdem bieten die Romane noch immer solide Unterhaltung und das Lesen lohnt sich durchaus. Wer also mal Fantasy fernab des Mainstreams lesen möchte, dem sei der komplette Zyklus wärmstens ans Herz gelegt.



Traumhafte Gestalten

Ein Artikel von Judith Gor

In Urban- und Romantic-Fantasy-Romanen steht meist nicht der Traum an sich im Vordergrund, sondern mysteriöse Wesen, die in Träume eindringen, sie manipulieren und oftmals die Träumenden bestehlen. Bereits im antiken Griechenland und Rom trieben sogenannte Lamien und Empusen ihr Unwesen, die Menschen im Schlaf verfolgten und sogar töteten. Die Lamia ging dabei besonders offensiv vor und holte sich ohne Spielchen, was sie brauchte. Die Empuse hingegen trat als verführerischer Nachtgeist auf, der vor allem jungen Männern nachstellte, ihre sexuellen Träume erfüllte und dabei die Lebenskraft aussaugte. Auch der Inkubus und sein weibliches Pendant der Sukkubus sind wegen ihrer Verführungskünste bekannt. Erste Erwäh-

nungen finden sich bereits im alten Mesopotamien, richtig bekannt wurden sie jedoch im Zeitalter der Hexenverfolgung. Erotische und damit sündhafte Träume wurden mit dem Befall durch einen Inkubus oder Sukkubus erklärt, was die Träumenden quasi von jeder Schuld freisprach. Auch in modernen Romanen sind Inkuben und Sukkuben oftmals verführerische Wesen, die ihren Opfern durch die Erfüllung sexueller Wünsche die Lebenskraft rauben.

Alb und Nachtmahr werden gerne als zwei Begriffe für dasselbe Wesen genannt, doch tatsächlich handelt es sich um zwar sehr ähnliche, aber verschiedene Nachtgeister. Der Alb ist ein nichtmenschlicher Nachtdämon, der eine tieri-

sche Gestalt annehmen kann, wie beispielsweise die eines schwarzen Hundes oder einer Katze. Ähnlich einem Vampir fällt er über die Schlafenden her und raubt ihnen den Atem, was sogar zum Tode führen kann. In seiner menschlichen Gestalt kann der Alb sowohl männlich als auch weiblich sein, und wenn er jemanden berührt, ist sein Griff eiskalt. Seine Augen sind riesengroß, seine Füße sind deformiert und nicht selten fehlen Gliedmaßen. Früher versuchte man, ihn durch Gebete oder ans Bett angebrachte magische Symbole fernzuhalten.

Der Nachtmahr ist laut Volks- sage kein Gespenst wie der Alb, sondern eine Hexe, die nachts in der Gestalt der Mahr über Mensch und Tier herfällt. Nachtmahre machen sich unsichtbar,

um sich an ihre Opfer heranzuschleichen, verfilzen ihnen die Haare, drücken ihnen die Kehle zu und legen sich ihnen auf die Brust, um jeden Hilfeschrei im Keim zu ersticken. Bei Mensch und Tier verursachen Nachtmahre schreckliches Grauen, die Befallenen werden auch im Wachzustand von Angst und Nervosität geplagt. Ein langanhaltender Befall führt zu starkem Gewichtsverlust und die Opfer sind fahrig, müde und antriebslos. Auch gegen Nachtmahre versuchten sich die Men-

schen früher durch magische Zeichen zu schützen, in diesem Fall durch ein salomonisches Siegel. Den Tieren strich man mit einer Mistgabel über den Rücken oder band ihnen eisenhaltige Gegenstände wie ein Messer auf den Rücken – in dem Glauben, das Eisen könne jeden bösen Zauber lösen. Ähnliches wurde übrigens auch beim Menschen angewandt: Beispielsweise legte man gebärenden Frauen eine Axt unters Bett, damit sich böse Geister und Hexen von

der Wöchnerin und dem Neugeborenen fernhielten.

Die meisten Informationen aus diesem Artikel entstammen übrigens dem Buch *Vampire – Von damals bis(s) heute* (UBooks, November 2010), das unter anderem von verschiedenen Traumwesen handelt. Ein grandios recherchiertes Sachbuch, das sich dem Titel entsprechend vor allem mit den Vampiren beschäftigt, doch auch darüber hinaus interessante Informationen zu finsternen Wesen bietet.



Ophelia's Dream

Interview mit Mechthild Gläser

geführt von Jessica Idczak

Jessica: Hallo Mechthild! Im Januar wird Dein Debüt-Roman *Stadt aus Trug und Schatten* beim Loewe-Verlag erscheinen. Darin geht es im weitesten Sinne auch um eine Traumwelt, in der die Seelen der Schlafenden ihren Platz finden. Welche Bedeutung hat das Thema der vierten PHANTAST-Ausgabe, "Träume", für Dich persönlich?

Mechthild Gläser: Träume haben mich schon immer fasziniert, weil sie etwas sind, das wir nicht kontrollieren können. Wenn wir schlafen, passiert etwas mit unserem Bewusstsein, was wir nicht verstehen. Besonders spannend finde ich übrigens die Träume, an die wir uns nicht erinnern. Dann ist das Aufwachen wie ein Auftauchen aus der Dunkelheit und man

fragt sich, was man wohl in dieser Nacht erlebt hat. Oder, in welcher Welt man zu Gast war.

Jessica: Sicher kann man diese Veröffentlichung für Dich als Erfüllung eines Traumes ansehen, doch Träume sind ja sehr vielfältig. Welche Definition(en) von "Traum" hast Du neben solchen, die man sich erfüllen kann?

Mechthild Gläser: Ich denke, Träume sind Gefährten, die uns ein Leben lang begleiten. Manche von ihnen werden wahr, andere nicht. Aber das ist meiner Meinung nach auch nicht das Entscheidende. Träume sind die Dinge, die ich mir vorstelle. Dinge, die sein könnten. Allein sie mir auszumalen bereichert mein Leben.



Jessica: Träume sind auch in der Literatur ein sehr beliebtes Thema, vor allem in Verbindung mit dem Fantasy-Genre oder im Bereich der Kinder- und Jugendliteratur. Wie viele Ideen hast Du für Deinen Erstling verworfen, bevor Du Deine Wahl für Eisenheim getroffen hast?

Mechthild Gläser: Mit dem Schreiben habe ich schon als Jugendliche begonnen, deshalb gibt es natürlich einige Ideen, die ich irgendwann eingemotet habe. Fantasy mag ich dann am liebsten, wenn sie einen Bezug zu unserer realen Welt hat. Mich reizt daran der Gedanke, dass etwas wirklich so sein könnte. Auf die Idee zu Eisenheim bin ich gekommen, als ich darüber nachdachte, was wäre, wenn jeder von uns im Schlaf ein Doppelleben führen würde, ohne es zu wissen. Was, wenn ich Nacht für Nacht Teil eines phantastischen Abenteuers werde und es bloß nicht ahne?

Jessica: Du hast Dich für eine Traumwelt entschieden, die quasi parallel zu unserem Schlaf existiert. Welche Grundlage hat diese Welt, die Du mit Eisenheim aufgebaut hast? Verbindest Du eigene Träume mit Floras Geschichte?

Mechthild Gläser: Eisenheim ist eine riesige Schattenstadt, die sich tief im Unterbewusstsein eines jeden Menschen verbirgt. Sie ist so etwas wie ein

Schwarzes Loch, weshalb sie aus Dunkler Materie besteht, die natürlich vollkommen andere Eigenschaften hat als die Materie der realen Welt. Zum Beispiel gibt es keine Farben und Eisenheim liegt in ewiger Dunkelheit. Außerdem sind die Straßen und Gebäude ein durcheinander gemischtes Spiegelbild unserer Welt zu Beginn des 20. Jahrhunderts. Die Grundidee ist die, dass die Seelen aller Menschen in jeder Nacht dorthin reisen. Doch nur wenige, die sogenannten Wandernden, erleben dies bewusst mit und können sich auch am Morgen noch an die Erlebnisse in der Schattenwelt erinnern. Dass Flora plötzlich zu einer solchen Wandernden wird und Eisenheim erkunden kann, ist natürlich etwas, wovon ich auch selbst manchmal träume. Außerdem würde ich gerne so gut Balletttanzen können wie sie.

Jessica: Auch in Märchen werden oft Traumgestalten verwendet, um besonders Kindern einen gewissen Lehrwert mit auf den Weg zu geben.

Welche Märchenbücher aus Deiner Kindheit sind Dir ganz besonders in Erinnerung geblieben? Und vor welchen Traumgestalten fürchtest Du Dich bis heute?

Mechthild Gläser: Als Kind hatte ich ein sehr altes, sehr dickes Märchenbuch; ich glaube, es stammte noch von meiner Mutter früher. Darin enthalten waren die unterschiedlichsten Märchen von Hans Christian Andersen und den Gebrüder Grimm, aber auch die Geschichten aus Tausend und einer Nacht. Ich weiß noch, wie ich meinen Vater immer wieder dazu genötigt habe, mir *Aladin* vorzulesen, weil die Prinzessin in dem Buch Badrulbudur hieß und ich es irre komisch fand, wie er sich mit dem Namen abmühte. Eine Traumgestalt, vor der ich mich bis heute fürchte, stammt aus einem meiner Albträume. Dabei ging es um ein rätselhaftes Geisterkind, das andere Kinder umbrachte, inklusive Psychoeffekten. Noch heute erinnere ich mich daran, wie ich nach diesem Traum schweißgebadet aufgewacht bin.

Jessica: Ebenfalls sehr zahlreich auf dem Buchmarkt vertreten sind Ratgeber zur Traumsymbolik und ihren Bedeutungen. Wie stehst Du zum Thema Traumdeutung? An welche Träume erinnerst Du Dich, die Du Dir gerne hättest deuten lassen?

Mechthild Gläser: Ehrlich gesagt deute ich meine Träume am liebsten selbst. Ich mag es, für mich allein nach dem Sinn in ihnen zu suchen. Dabei geht es mir gar nicht so sehr darum, einen Bezug zu meinem realen Leben zu finden. Ich versuche lieber, die sozusagen „innere Logik“ des Traums zu verstehen. Für mich sind Träume faszinierende Geschichten meines Unterbewusstseins, die mich unterhalten. Was ein Psychologe zu solchen wie dem mit dem Geisterkind sagen würde ... möchte ich lieber gar nicht erst wissen.

Jessica: Es heißt, dass das Unterbewusstsein die Erlebnisse des Tages durch Träume verarbeitet. Manchmal hat man auch das Gefühl, Situationen schon mal erlebt zu haben. Auch hört man des Öfteren von Autoren, die auf dem Nachttisch Zettel und Stift griffbereit haben. Wie stark erinnerst Du Dich nach dem Aufwachen an Deine Träume und welche Inspiration ziehst Du aus ihnen?

Mechthild Gläser: Ich träume sehr viel und relativ zusammenhängend. Bevor ich aufstehe, versuche ich, mich so genau wie möglich daran zu erinnern. Es ist immer wieder merkwürdig, wie abstrus die Dinge sind, die einem im Schlaf kurz zuvor noch vollkommen logisch erschienen. Zwar liegt mein Notizbuch stets neben meinem Bett, damit ich nächtliche Geistesblit-

ze notieren kann, aus Träumen stammen die Ideen für meine Geschichten aber eher selten.

Jessica: Zurück zum Thema des Veröffentlichungs-Traumes. Worauf dürfen sich zukünftige Fans denn freuen? Wird Floras Geschichte ein Einzelwerk bleiben oder sind dort Fortsetzungen geplant? Oder hast Du sogar schon ein völlig neues Projekt im Auge?

Mechthild Gläser: Zurzeit schreibe ich an der Fortsetzung. Insgesamt sind drei Bände um Flora, Marian und die Schattenwelt geplant.

Jessica: Mechthild, ganz herzlichen Dank für das Interview - ich bin gespannt auf Deinen Roman!



SUCCUBUS IV
THE-BUTTERFLY-WITHIN.COM

Interview mit Tanja Heitmann

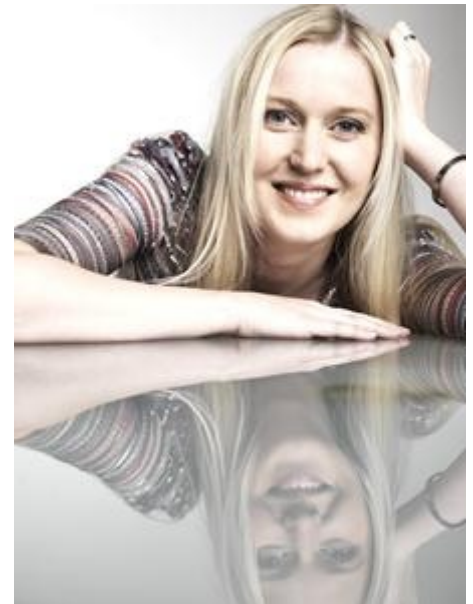
geführt von Judith Gor

Judith: Hallo Tanja! Dein neuer Roman *Traumsplitter* greift unsere aktuelle Thema „Träume“ ja wunderbar auf. Könntest Du für unsere Leser kurz umreißen, worum es geht?

Tanja Heitmann: Hallo Judith, das mache ich gern: In *Traumsplitter* kehrt die 21 Jahre alte Ella Johansen in die Hafenstadt Sandfern zurück, wo sie als Kind die Sommer bei ihrer Großtante verbrachte. Allerdings gibt es einige Startschwierigkeiten, denn die Jugendstilvilla mit dem verwunschenen Garten ist verwahrlost, der erste Job als Photographin ernüchternd und ihr jüngerer Neffe Kimi, der kurzerhand bei ihr einzieht, ist keineswegs mehr süß und schüchtern, sondern steht auf schwarzen Na-

gellack und Wein zum Frühstück. Trotz allem hält Ella an ihrem Traum fest und das Blatt scheint sich auch endlich zu wenden, als Gabriel zur Untermiete einzieht. Auf den ersten Blick ist Gabriel ein junger Mann, der lockerleicht [Laut Internetduden eher „locker, leicht“] durchs Leben geht, doch schon bald findet Ella heraus, dass er ein Geheimnis hat: Gabriel wandelt durch die Träume der Menschen, eine Fähigkeit, die an einen hohen Preis gebunden ist. Und um diesen Preis zu entrichten, ist Gabriel in Ellas Haus und Traum eingekehrt.

Judith: Dein neuester Dämon ist ein Inkubus – warum gerade dieses Wesen? Inkuben sagt man ja gewisse Verfüh-



rungskünste nach. Werden diese auch eine Rolle in *Traumsplitter* spielen?

Tanja Heitmann: Die Ursprünge dieses Dämons liegen weit zurück, in der Antike: Bei der Inkubation nannte der Gott As-

klepios kranken Menschen im Traum ein Heilmittel. Anders ausgedrückt ist die Inkubation der Besuch eines übersinnlichen Wesens in einem Reich, das uns ganz allein gehört. Denn das Traumreich ist ein in sich geschlossener Kosmos, der eigentlich nur vom Träumenden betreten werden kann. Dieses „eigentlich“ ist bekanntlich die beste Basis für alles Phantastische. Sein Coming-out als Dämon mit einer erotischen Note hatte der Inkubus im christlichen Mittelalter, als er in die Träume sittsamer Menschen eindrang und sie - zum Bösen - verführte, nach dem Motto „Dieser Traum kann sich unmöglich aus meinem Inneren speisen, auf solche scheußlichen Sachen würde ich doch nie verfallen! Der Inkubus hat mich geritten, wirklich.“ Sein weibliches Gegenstück, der Sukkubus, ist übrigens noch einen Tick bekannter - vermutlich hatten die heimgesuchten Herren mehr Spaß an der Berichterstattung. Auch wenn das Thema Sexua-

lität in *Traumsplitter* durchaus von Bedeutung ist, war vor allem die ursprüngliche Idee der Inkubation, das Eindringen in einen Traum, ausschlaggebend. Die Verführungskünste meines Inkubus bestehen in erster Linie darin, Menschen zu finden, die ihn in ihre Träume einlassen - manchmal freiwillig, oft weniger freiwillig. Denn ein Dämon kann die Grenze bekanntlich nur überschreiten, wenn er eingeladen wird, und wenn er dann eingetreten ist, wird man ihn nicht so leicht wieder los.

Der Inkubus passte bestens in meine *Dämonen*-Reihe, weil er die Idee von einem Dämon wunderbar widerspiegelt: Er existiert in seiner eigenen Welt und ist durch eine Grenze von allem Menschlichen getrennt, obwohl nur der Mensch seinen Hunger zu befriedigen vermag - in meinem Roman ist das der Hunger nach Träumen. So, wie ich den Inkubus begreife, ist er genauso schillernd und schwer zu packen,

wie das Thema Träume selbst. Mich ihm anzunähern, war eine ganz andere Herausforderung, als etwa über einen vampirischen Dämon zu schreiben - gewiss auch, weil der Inkubus bislang noch nicht oft in Romanen aufgegriffen wurde.

Judith: Wie viele Traumsequenzen gibt es in *Traumsplitter*? Spielt der Roman weitgehend in Träumen oder hauptsächlich in der wachen Welt? Und sind in Ellas Träume auch Deine eigenen mit eingeflossen?

Tanja Heitmann: Die Frage kann ich leider nur beantworten, indem ich noch ein paar Geheimnisse von *Traumsplitter* aufdecke. Wer den Roman also noch lesen möchte, sollte die folgende Antwort besser überspringen.

Auch wenn der Schwerpunkt des Romans auf dem Traum liegt, geht es bis auf wenige Zeilen nicht um die Darstellung authentischer Traumsequenzen oder gar eines surrealistischen Reiches. Vielmehr war es mir

wichtig, ein Bild für die Traumwelt meiner Protagonistin zu finden, das die verschiedenen Formen von Träumen vereint, die Ella prägen und ihre Entscheidungen beeinflussen. Das Ergebnis besteht aus einer Mischung aus Lebenstraum, Erinnerung und nächtlichen Einflüssen – ein phantastisches Gebilde. Hinzu kommt die Frage, wie der Inkubus die menschlichen Träume wahrnimmt und welche Wege er beschreitet, um in sie einzudringen und sie seinem Willen zu unterwerfen. Mir war rasch klar, dass er sich wohl kaum nach den wirren Bildabfolgen sehnt, aus denen „reale“ Träume bestehen. Schon bei der Inkubation ging es ja darum, dass der menschliche Traum durch den Eintritt des Übersinnlichen in etwas anderes, Eindeutigeres verwandelt wurde – und dieses Element habe ich beibehalten.

Gabriel, der Traumwandler, kann einem Schlafenden dazu verhelfen, den ausgeprägtesten seiner Träume in eine eigene

Welt zu verwandeln. Also in das Gegenteil eines normalen Traums mit seiner unvorhersehbaren Zeiteinteilung, den ganzen Wechseln und Brüchen. Es ist ein literarischer Kunstgriff, um zu dem zu kommen, was mich interessiert:

Was bedeuten Träume für uns? Dabei unterscheide ich gewissermaßen nicht zwischen Tag- und Nachtträumen, sondern gehe davon aus, dass sie einander ohnehin beeinflussen. Das klingt jetzt kompliziert, als Geschichte lässt es sich leichter erklären: Ella ist gerade dabei, ihr eigenes Leben aufzubauen. Dabei spielt der Garten ihrer Kindheit eine wichtige Rolle, denn er zeigt ihr, welche (kreative) Kraft sie besitzt. Sie träumt bei Tag von ihm, weil er zu ihrem Sinnbild wird, und nachts ist er die Heimat in ihrem Unbewussten.

Ellas Garten ist also die beste Beute, die sich ein hungriger Inkubus vorstellen kann. Einige meiner Träume haben tat-

sächlich Eingang in den Roman gefunden, obwohl ich das erst im Nachhinein bemerkt habe. Ich träume sehr viel von Gebäuden, oft über Jahre hinweg von ein und demselben Haus, das sich stets in ganz verschiedenen Zuständen befindet.

Ein paar Anleihen an meine Hausträume findet man wieder und auch das Doppelgängermotiv, das es in Variationen gibt, ist mir vertraut. Aber wer ist sich im Traum noch nie selbst über den Weg gelaufen?

Judith: *Traumsplitter* wird von einem Zitat von Antoine de Saint-Exupéry eingeleitet: „Meine Träume sind wirklicher als der Mond, als die Dünen, als alles, was um mich ist.“ Was bedeutet dieses Zitat für Dich?

Tanja Heitmann: Für mich persönlich bedeutet dieses Zitat, dass sowohl Träume als auch Geschichten viel über die Welt und uns Menschen verraten, sehr viel mehr als die anderen bekannten Wahrheitsfinder. Außerdem heben die Zeilen den

Stellenwert des Traums hervor, dieser eigenen Welt in uns, die sich vollkommen unserer Kontrolle entzieht. Wer sich für Traumforschung interessiert, wird schnell feststellen, dass immer noch nicht mit Klarheit gesagt werden kann, was Träume eigentlich sind. Von der Vorstellung, sie seien „Gehirnschrott“, ist man mittlerweile ja wieder weg. Dadurch werden Träume zur *terra incognita* und damit zu einem wahren Tummelplatz für Autoren, deren Geschichten phantastischer Natur sind. Wie groß das Feld ist, ist mir erst beim *Traumsplitter* bewusst geworden, weil ich mich inhaltlich begrenzen musste, damit der Roman nicht übers Ufer tritt. Unentwegt dachte ich: „Es wäre wunderbar, auch noch in diese Richtung zu gehen. Und, ach! Daraus könnte ich auch noch etwas stricken.“ Tja, aber die Kunst der Begrenzung gehört eben zum Handwerkzeug eines Autors, man kann nicht alles in einem Roman wollen, selbst bei einem über Träume.



Judith: Wo siehst Du die Verbindung zwischen „Träumen“ und „Phantastik“? In welchen Gestalten finden sich Träume in phantastischen Romanen?

Am schönsten wird diese Frage in der deutschen Romantik beantwortet, weil in dieser Epoche wohl die herausragendsten Verbindungen zwischen Traum und der Phan-

tastik als dem Wunderbaren geschlagen wurden – oder eben deren dunkle Seite: Wahn und Trug. Man wollte die Grenze zwischen der Realität und dem Traum niederreißen, die Welt sogar *romantisieren* – ein ehrgeiziges Projekt. Heute gehen die Autoren nüchterner, aber nicht mit weniger Begeisterung zu Werke, denn aus dem Wunderbaren ist die Fantasy geworden.

Die Traumgeschöpfe und -gebilde sind keinen Regeln unterworfen, sie können Götter sein, die uns einen Blick in die Zukunft werfen lassen, Feen, die einen in den Schlaf begleiten, Albe, die von der Dunkelheit der Träume zehren, Kobolde, die aus reiner Gehässigkeit nachts auf unserer Brust kauern, um uns Albträume zu beschern.

Es gibt Begegnungen, die nur im Traum stattfinden können (der Traum als Weltenpforte), oder der Traum stellt direkt eine andere Realität dar und wir führen quasi zwei Leben.

Wie gesagt: Der Traum und die Phantastik sind beides weite Felder.

Judith: Hattest Du schon einmal einen Alptraum, dass eine Lesung total schief geht? Oder vielleicht auch einen ganz schönen Traum, der mit Deinen Romanen zusammenhängt? Hast Du vielleicht von einem Deiner Protagonisten geträumt?

Tanja Heitmann: Von Lesungs-Alpträumen bin ich bislang – Gott sei dank – verschont geblieben. Vermutlich ist mein Unbewusstes ausreichend mit den Theateraufführungen aus meiner Schulzeit beschäftigt: Ich habe nie anständig meinen Text gelernt, und das rächt sich bis heute mit grauenhaften Traum-Auftritten. Für mein Schreiben sind eher Tagträume entscheidend, Momente, in denen ich selbstversunken bin, etwa beim Spazierengehen, oder bei Alltagsaktivitäten, die nichts mit Kreativität zu tun haben und Platz zum Ab-

schweifen bieten. Gelegentlich gewinnt aber auch einmal ein „echter“ Traum an Bedeutung. Ein Traum war sogar so eindringlich, dass er den Startschuss für einen Roman gegeben hat, die Handlung hat sich sozusagen Schicht um Schicht um diesen Traum gelegt, bis er nur noch die Hintergrundfolie war. Ohne ihn würde es diesen Roman jedoch nicht geben.

Judith: Wie stehst Du Vorwürfen gegenüber, dass Phantastikleser vor der Realität flüchten und in Träumen leben? Und was entgegnest Du solchen Leuten, die meinen, Phantastik sei nichts weiter als Eskapismus?

Tanja Heitmann: Ich wusste gar nicht, dass es Romane gibt, die nicht erzählen, sondern die Realität eins zu eins abbilden. So wie ich Romane begreife, erzählen sie immer eine Geschichte, ob das nun Hansi ist, der seinen Dackel Gassi führt,

oder die Elfe Flatterfee, die zu viel Glitzerstaub inhaliert, was brave Elfen tunlichst unterlassen sollten. Nein, wirklich, bei diesem Vorwurf fletsche ich die Zähne, obwohl man als Fantasy-Liebhaber ja eine Menge Vorurteile gewohnt ist. Und wie viele Vorurteile greift auch dieses daneben. Sobald wir uns der literarischen Werkzeuge bedienen, erzählen wir – was nichts anderes als eine Abbildung der Realität bedeutet und womit wir wieder beim Saint-Exupéry-Zitat sind. Davon einmal abgesehen, haben Menschen ein Recht darauf, in die Literatur zu flüchten, und sie haben ein Recht darauf, Lügen zu glauben und sich Irrsinniges erzählen zu lassen. Diesen Rationalismus-Wahn habe ich nie wirklich begriffen. Aus meiner Sicht hat Eskapismus eher etwas mit einer Lesehaltung als mit einem bestimmten Literaturgenre zu tun. Ich kann mich mit historischen Neuseelandromanen oder dem mitreißenden Thriller in den Feierabend flüchten oder in einer Dystopie wie

Die Tribute von Panem über die Folgen des Krieges lesen. Der Leser sucht sich das Buch aus und er liest in ihm oftmals das, was er in ihm lesen will. Mein Sohn mag Astrid Lindgrens *Ronja Räubertochter*, wir lesen es alle paar Monate aufs Neue. Mal interessiert ihn mehr, wie es in der Burg vor sich geht, dann die Abenteuer und ein anderes Mal stellt er die Frage, warum Ronja am Anfang so eklig zu Birk ist, während ich als Vorleserin darüber staune, was für eine komplexe Heldin die Autorin geschaffen hat. Als Kind fand ich Ronja nämlich einfach nur tapfer und habe sie mir zur Freundin gewünscht. Ein Buch - so viele Sichtweisen, und keine davon ist falsch.

Judith: Du bezeichnest Dich selbst als „Geschichten-Junkie“. Welche phantastischen Romane kennst Du, in denen Träume eine zentrale Rolle spielen?

Tanja Heitmann: Eine schwierige Frage, denn um welche Sorte Traum geht es genau? Tag- oder Wachtäume, Lebensträume oder nächtliche Heimsuchungen? Ich versuche mich mal an einer Übersicht an Romanen, zu denen ich eine persönliche Bindung habe: Träume sind seit Beginn der menschlichen Erzähl- und Niederschreiblust ein Gegenstand – etwa wenn die Götter bei Homer über Träume ihre Botschaften schicken – und seitdem ist kein Ende in Sicht. Kein Wunder, schließlich ist der Traum ein Motiv, das allen Menschen bekannt ist. Meine unbestrittene Nr. 1 unter den Traum-Geschichten ist der *Sommernachtstraum* von einem gewissen Herrn Shakespeare, was zugegebenermaßen ein Theaterstück ist. Als eingeschworene Romantik-Liebhaberin folgt dann ganz klar *Die blaue Blume* von Novalis oder düsterer E. T. A. Hoffmans *Sandmann*.

Die deutschsprachigen Autoren sind übrigens ausgesprochen kreativ, wenn es um Träume geht: In der modernen High-Fantasy fällt mir prompt Christoph Lodes *Traumwanderer*-Trilogie ein, in der der Name Programm ist, im beliebten erotischen Urban-Fantasy-Roman Jenny Benkaus *Nybbas Träume* und im Jugendbuch sehr erfolgreich Bettina Belitz mit ihrer *Nachtmahr*-Trilogie.

Kann man Carlos Castanedas *Die Lehren des Don Juan* als ein Buch über Träume bezeichnen? Na ja, vielleicht als Drogentraum ... da flüchtet sich der Leser nicht nur in eine phantastische Buchwelt, sondern bekommt dazu gratis die Anleitung, wie man auch ohne Buch Eskapismus betreiben kann und andere Welten kennen lernt.

Als Gegenmittel bietet sich ein vom Feuilleton empfohlener realistischer Gegenwartsroman an.

Judith: Wovon träumst Du als Autorin eigentlich? Der Schritt zur Veröffentlichung ist Dir ja wunderbar gelungen. Gibt es trotzdem noch kleine Träume, was das Schreiben betrifft?

Tanja Heitmann: Bislang habe ich Urban Fantasy geschrieben, auch im Jugendbuch (und die High-Fantasy-Trilogie *Maliande* unter dem Pseudonym Thea Lichtenstein), einfach weil sich in diesem Genre verschiedene Elemente verbinden: fantastische Konzepte, Spannung, ein großes Figurenspektrum und fiktive Landschaften. Allerdings bemerke ich nach über zehn Romanen auch, dass mir dieses Genre allein nicht länger ausreicht. Ich entwickle viel über meine Figuren, die gelegentlich durch die Erzählstrukturen der Urban Fantasy eingeeignet werden, z. B. durch das notwendige rasante Finale. Zum anderen kann ich bestimmte Themen, die mir zunehmend wichtiger werden, nicht unterbringen. Über kurz oder lang werde ich deshalb

bestimmt einen Ausflug in ein anderes Genre unternehmen. Das ist gewiss nicht verkehrt, denn ein Autor, der sich selbst nicht mehr überrascht, ist gewiss kein guter. Das finde ich an Andreas Eschbach so wunderbar: Er beschreitet mit jedem Roman einen neuen Weg, auch wenn seine Leser sich nach einem zweiten *Haartepichknüpfer* sehnen.

Eine Sache, die mir am Herzen liegt, wäre, ein eigenes Kinderbuch zu schreiben. Fantastisch und voller Abenteuer, wie gemacht für einen gewissen kleinen Geschichtenfreund, der mir persönlich bekannt ist und der gerade erst mit Lesen anfängt.

Judith: Viele Autorenkollegen kennen Dich vor allem als Literaturagentin. Hast Du in Deinem Beruf schon den einen oder anderen Traum zerstören müssen?

Tanja Heitmann: Agenten sind eigentlich eher Traumgeburtshelfer, denn wir ver-

treten ja nur Autoren, an deren Talent wir glauben. Eine Autorin, Mechthild Gläser, vertrete ich, seit sie fünfzehn Jahre alt ist. Mittlerweile ist sie mit dem Studium fertig und in einigen Wochen wird endlich ihr erster Roman erscheinen. Das ist schon ein ganz besonderes Ereignis, zeigt aber auch, dass man zum Traum-wahrwerden-lassen jede Menge Ausdauer mitbringen muss. Schreiben hat auch viel mit Handwerk zu tun, und man muss in der Lage sein, konstruktive Kritik in seine Arbeit einfließen zu lassen, muss es aushalten können, dass jemand anderes über Cover und Titel entscheidet. Wenn man einen Verlagsvertrag hat, kommen noch die Publikations-Mühen, Deadlines und bestimmte Erwartungshaltungen dazu. Man darf also nicht vergessen, dass der Beruf Autor selbst so manchen Traum zerstört.

Judith: Was wird uns im nächsten Jahr von Dir erwarten? Und ist die *Dämonen*-Reihe mit

Traumsplitter abgeschlossen oder wird es weitere Bände geben?

Tanja Heitmann: Nachdem der *Traumsplitter* gerade erst erschienen ist, wird es erst einmal ein wenig ruhiger. Im Frühjahr erscheint dann der abschließende Band der *Schattenschwingen*-Trilogie, der mich ordentlich

beschäftigt hat. Wenn ich das nächste Mal das Wort Trilogie tippe, dann nur, um ein Essay über die Herausforderungen der erzählerischen Dreifaltigkeit zu Papier zu bringen. Im Augenblick, passend zur Adventszeit, arbeitete ich als Herausgeberin am *Stille Nacht*-Folgeband, eine phantastische Winter-Anthologie, die im

Herbst 2012 erscheinen wird. Außerdem habe ich zu der Anthologie *Junger Mann zum Mitreisen* von Anne Herz eine Geschichte über das *Verreisen im Kopf* beigesteuert, Eskapismus auf seine schönste Weise.

Judith: Herzlichen Dank für das schöne Interview, Tanja!



Die Eisprinzessin

Eine Kurzgeschichte von Stefanie Mühlsteph

Meine Eltern nannten mich Tanja. Das ist das Einzige, an was ich mich erinnern konnte. Ich war noch klein, als mein Vater von der Armee eingezogen wurde. Krieg nannten sie das, was mir meinen Vater aus den Armen stahl. Der Krieg war es auch, der mir letztlich die Mutter nahm.

Sie starb an gebrochenem Herzen, sagte Babuschka. Sie erklärte mir, dass es Menschen gibt, die nur ein halbes Herz besitzen. Diese Menschen sind ihr ganzes Leben lang auf der Suche nach einem anderen halben Herzen, das ihrem gleicht und ihnen die Wärme spenden kann, die sie brauchen. Wenn man diese Hälften zusammenführt, entsteht für diese Menschen das Glück auf Erden. Trennte man diese Herzen jedoch wieder, stürben beide.

Denn sie könnten nicht ohne den jeweils anderen existieren.

Ich wuchs bei Babuschka auf, und obwohl ich die Wärme meiner Eltern vermisste, gabes nichts, worüber ich mich beklagen konnte. Ich war ein Winterkind. Babuschka sagte, dass Winterkinder ein starkes Herz besäßen – und doch fühlte ich mich oft schwach. Nicht ganz. So, als ob etwas in mir fehlte.

Es war einmal im Dezember, das neue Jahr war nicht mehr weit und Babuschka schickte mich in die Stadt, um für das Neujahrsfest einzukaufen. Der Schnee war die ganze Nacht über gefallen und glitzerte wie Kristall, wenn ein Sonnenstrahl den verhangenen Himmel durchbrechen konnte. Der Wind rauschte durch die kahlen Äste der Bäume, ließ

sie schwanken und die weichen Flocken tanzen. Ich zog mir meine Ushanka tiefer ins Gesicht und klappte die mit Fell besetzten Ohrenschützer herunter. Ich versank bis zu den Kniekehlen im Schnee. Ich mochte Gevatter Winter und wartete schon im Frühling darauf, dass endlich wieder das funkelnde Weiß die Welt in seinen Mantel hüllte.

»Tanja, denk an die Kartoffeln«, brüllte Babuschka an der Haustür. Graue Strähnen fielen ihr ins wettergegerbte Gesicht. Nur noch eine Hakennase und meine Großmutter würde wie die Kinder fressende Hexe Baba Jaga aussehen.

»Ich denke daran, mach dir keine Sorgen!«, rief ich zurück und stapfte mit langen Schritten durch den Schnee in Richtung des Dorfes. Der Wind zerrte an meiner Kleidung und biss wie ein hungriger Wolf an meinen

nackten Händen. Über meinem Kopf wankten die Äste. Die graue Wolkendecke am Himmel verdichtete sich und die Windböen wurden stärker. Aus dem Zerren war ein Reißen geworden. Ich musste meine Augen zusammenkneifen, um überhaupt noch etwas zu sehen.

Plötzlich fegte eine besonders kräftige Böe über mich hinweg. Ich war gezwungen stehen zu bleiben, um nicht umgerissen zu werden. Meine Finger fühlten sich steif an und sogar mein Gesicht musste langsam bleich wie das einer Schneefrau werden.

Ein Ruck durchfuhr meinen Hals. Ich wusste nicht, was geschah, blinzelte und erkannte etwas Rotes im Schnee liegen. Meinen Schal. Ich rannte hinterher, versuchte den Schal zu packen, doch er entschlüpfte immer wieder meinen schon kalten, ungelassenen Händen. Meine Muskeln brannten bei jeder Bewegung.

»Verdammt Schal, bleib liegen!«, herrschte ich ihn an, doch der Wind spielte weiter mit ihm, ließ ihn wie eine Bal-

letttänzerin gewandte Bewegung vollführen, bis er schließlich an einem kahlen Busch hängen blieb. Schnell langte ich zu, damit er nicht noch einmal entkommen konnte. Er wehrte sich, doch mein Griff war fest und eisern.

Jetzt erst erkannte ich, dass ich vom Weg abgekommen war. *Folge immer dem Weg*, hatte Babuschka gesagt. *Weiche niemals von ihm ab. Weder rechts noch links*. Angst kroch langsam und kalt wie eine schuppige Schlange meinen Rücken empor. Wie sollte ich von hier zurückkommen? Ein Kloß bildete sich in meinem Hals.

Plötzlich, wie eine Nebelgestalt, erschien ein Haus vor mir. Ich blinzelte und rieb meine Augen, um diese Sinnestäuschung zu vertreiben. Doch es wollte nicht verschwinden. Es stand da. Groß und mächtig. Es war so riesig, dass es an ein Schloss erinnerte. Durch ein Fenster drang Licht und malte durch die Eisblumen hindurch tanzende, bunte Lichtpunkte in den Schnee. Ich sah nach oben in den Himmel. Grau, wohin das Auge blickte. Wenn ich

Pech hatte, würde dieses tiefe Grau schwarz werden und die letzten, kargen Sonnenstrahlen schlussendlich verschlucken.

Wieder musterte ich das Fenster, aus dem warmes Licht drang. Vielleicht waren die Leute, die dort wohnten, so freundlich und gewährten mir, mich bei ihnen am Feuer zu wärmen, bevor ich mich auf die Suche nach dem Weg zurück begab?

Ich schluckte. Einen Versuch war es zumindest wert und mehr als nein konnten sie nicht sagen – ich hatte nichts zu verlieren.

Ich klopfte gegen die Tür, die quietschend einen Spalt aufschwang. »Hallo?«, rief ich, doch nur die Stille antwortete mir.

Mein Herz klopfte so schnell, dass ich mein Blut in den Ohren rauschen hörte. Vielleicht war es doch keine gute Idee gewesen. Ich drehte mich um und wollte schon wieder den Heimweg antreten, da hörte ich es. Ein Lied. Jemand sang. Leise. Hell wie ein Glockenspiel. Ich wandte mich um, blickte in den dunklen Gang, der sich vor mir ausbreitete, und schlüpfte durch

den Spalt. Die Neugier kribbelte warm in meinem Bauch - sie besiegte schon immer die Angst in meinem Herzen.

Ich ging langsam den Gang entlang, folgte dem Klang der Stimme.

Ich will Märchen erzählen und Liedchen vorsingen, hallte es zwischen den Wänden wider.

Du, blicke sie nicht an, die Äuglein fest verschlossen. Sie ist kalt. Kalt wie weißer Schnee.

Sie ist kalt. Kalt wie eine eisige Fee.

Ich kannte das Lied, die Melodie. Meine Mutter hatte es gesungen, wenn sie mich ins Bett gebracht hatte.

Meine Beine trugen mich weiter, eine Treppe hinauf und vor eine Flügeltür. Hier war die Melodie am lautesten. Ich konnte Fiedeln hören, Klänge aus dem Klavier und diese wunderschöne Stimme.

Ich stieß die Tür auf. Die Melodie verstummte abrupt. Meine Augen weiteten sich. Ein riesiger Saal breitete sich vor mir aus. Dunkel und wunderschön. Seine Pracht war schon längst vergangen, die Farben dumpf, doch noch immer spürte man den Geist, der früher über die Tanzfläche geschwebt hatte.

In der Mitte des Raums stand ein Mädchen, völlig in Weiß gekleidet. Selbst ihr Haar ähnelte frisch gefallenem Schnee.

»Wer bist du?«, fragte ich. Meine Füße eilten wie von alleine die Stufen hinab.

»Schneeglöckchen«, kicherte sie. Ihre Stimme war so klar und hell wie klingendes Glas. »Und du bist Tanja, das Schneeflöckchen.«

»Woher weißt du das?«

»Ich kenne dich.« Sie reckte mir ihre Hand entgegen und strich mir über die Wange. Ich zuckte bei ihrer Berührung zu-

rück. Ihre Finger waren so kalt wie Eiszapfen.

»Du brauchst keine Angst zu haben, Tanja. Ich bin nur für dich gekommen. Ich war auf der Suche nach dir.«

»Nach mir?« Meine Stimme war brüchig. Schneeglöckchens tiefblaue Augen nahmen mich gefangen, bannten mich. Etwas in mir begann zu brennen. Kalte Flammen.

Sie lächelte. »Ich bin gekommen, um dich mit mir nachhause zu nehmen, Winterkind. Schwesterchen.« Schneeglöckchen näherte sich mir, strich abermals über meine Wange. »Du wirst bei mir bleiben, nicht? Du wirst mich niemals verlassen, Schwesterchen. Du und ich, wir gehören zusammen. Für immer.«

Ich spürte, dass ich nickte. »Ich bleibe bei dir. Versprochen.«

Wie Perlen rollten zwei Tränen aus Eis über ihre Wangen und zersprangen mit einem

feinen Klirren auf dem Boden. »Ich hatte es so gehofft, Schwestern.« Ihre Arme umfingen mich.

Brennend liebteste mich die Kälte. Ich spürte, wie mein Blut in den Adern gerann, doch noch etwas durchzuckte mich. Etwas unter dieser Kälte. Das Pochen

ihres Herzens – oder war es meins? Es schmiegte sich an mich. Stark und warm. Wie eine Erinnerung aus einem längst vergangenen Traum. Zwei Teile, die endlich zueinander gefunden hatten.

In der kalten Morgenstunde lag das Mädchen mit roten Wan-

gen und einem friedvollen Lächeln im Gesicht auf der glitzernden Schneedecke - tot, erfroren am letzten Abend des alten Jahres.

**Stefanie Mühlstepps
Homepage**

www.stefaniemuehlsteph.de



Impressum & Quellen / Bildnachweis

**Phantast, Ausgabe 4: Träume,
Dezember 2011**

Das gemeinsame Magazin der
phantastischen Seiten literatopia
und fictionfantasy

Chefredakteur dieser Ausgabe:
Judith Gor

Mitarbeiter: Angelika Mandryk,
Rainer Skupsch, Rupert Schwarz,
Jessica Idczak, Verena Stöcklein
Satz und Layout: Jürgen Eglseer


Das Logo PHANTAST wurde von
Lena Braun entworfen.

Für Kleinverlage sind Anzeigen
im Magazin kostenlos. Bei Interes-
se an Jürgen Eglseer wenden. Hier
kann auch eine Anzeigenpreisliste
angefordert werden.

**Künstlerin des Titelbildes
und der Illustrationen:**

Agnieszka Szuba

Die aus Polen stammende Künst-
lerin Agnieszka Szuba zeichnet
bereits seit frühester Kindheit
und erlangte in Deutschland vor
allem durch ihre wundervollen
Coverillustrationen für UBooks
Bekanntheit. Ihr Stil ist schwer
verträumt und zeigt surreale
Einflüsse; sehr gerne zeichnet
sie zudem weibliche Märchen-
gestalten. Agnieszka Szuba
hat einen Masterabschluss in
Geschichte und ein Diplom in
„Culture Management“. Der-
zeit arbeitet sie als Grafikerin
und gestaltet neben Buch- und
CD-Covern auch große Kampa-
gnen. Ihr Portfolio sowie viele
tolle Illustrationen könnt ihr auf
ihrer Homepage [www.the-but-
terfly-within.com](http://www.the-butterfly-within.com) anschauen!

Quellen und Bildnachweis:

Agnieszka Szuba: alle Illustrationen
Goldmann Seiten 7, 29

Oetinger Seite 7

Heyne Seiten 10, 11, 32, 63, 85

DVA Seite 16

Gollancz Seite 12

Nerdpol Seiten 50 und 51

Noble & Brite Seite 66

cbt Seite 56

Tokyopop Seite 22 und 23

DTP Entertainment Seite 24 - 26

(Quellen: <http://goo.gl/BRCIF>;

<http://goo.gl/xuUIO>; <http://goo.gl/mHkGT>)

Klett Cotta Seite 28

PAN Seite 44

radio bremen Seite 33

Bredow Seite 47

Baumhaus Seite 59

Area Seite 72

Mechthild Gläser Seite 78

Tanja Heitmann Seite 82

RIA Artikel Bilder/Fotos ab Seite 38

Splitter

Kontakt zur Phantast-Redaktion

fictionfantasy
literatopia

Jürgen Eglseer
Judith Gor

<http://www.fictionfantasy.de>
<http://www.literatopia.de>

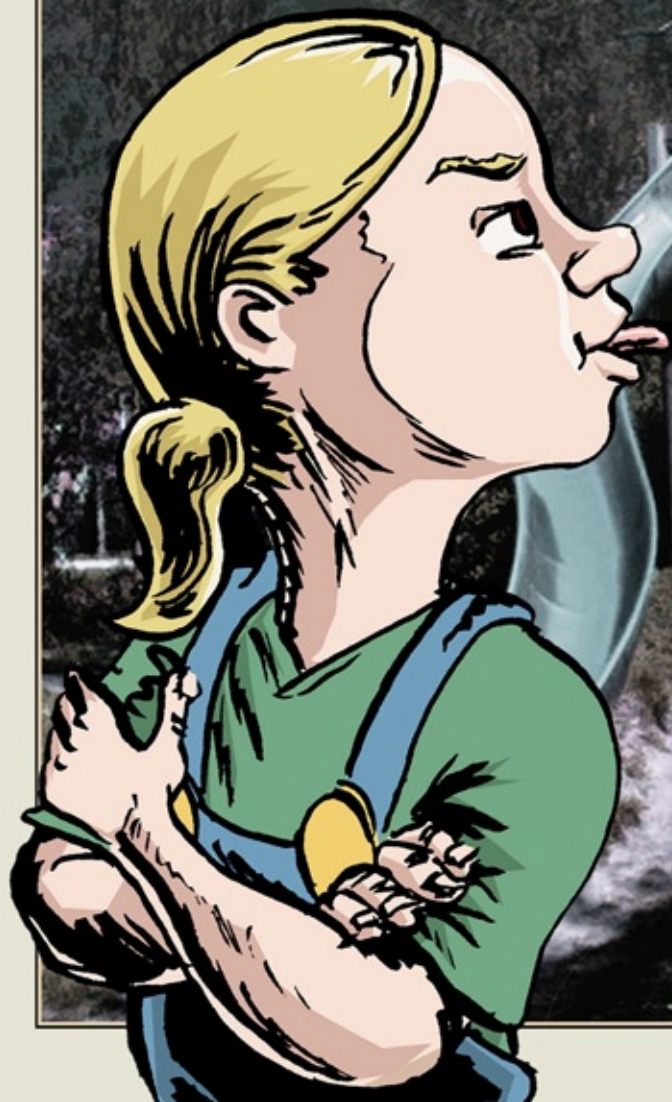
eglseer@fictionfantasy.de
gor@literatopia.de

KLEINES MÄDCHEN.

GROSSE GEFAHR.

Monsterjägerin Conny van Ehlsing

DER COMING-OF-AGE-HORROR-FANTASY-
ACTION-COMIC VOM JÄHLING!



ALS WEBCOMIC,
GEDRUCKT UND ALS E-BOOK!
[HTTP://WWW.DREADFULGATE.DE](http://www.dreadfulgate.de)